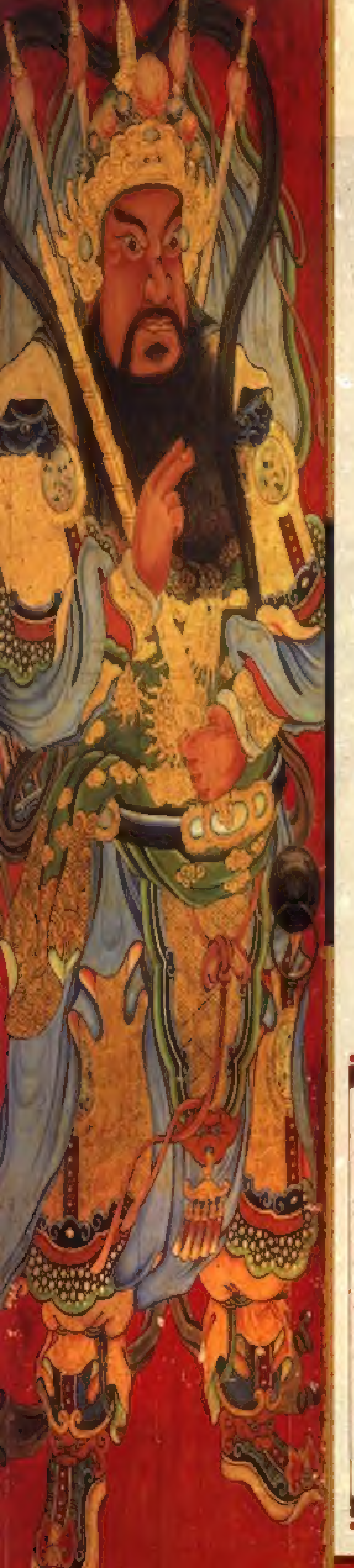


軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
年度HEAT 100 & 黃金榮譽榜 出爐
本期全書400頁加贈光碟片
讓您好看又好玩
本期書重 僅印35000本
敬請向隅經銷鑑諒
殺人月
SOFTWORLD
本期附贈光碟片
殺人月中文版 四片光碟 熱力發行
UNDER A
Killing
Moon
ACCESS
SOFTWARE INCORPORATED
春
70+71 兩期合訂 春節特別號
全省電腦經銷商・書局均售 NT$240 HK$80 M$40



畢 編輯室報告

去年美國政府再一次開列侵犯或未予有力保護美方智慧財產權的國家名單中，台灣與中國雙雙上榜，而美國與中國將於今年元月中旬再度召開會談解決就中國侵佔版權所引起的糾紛。美方代表明告今年二月四日前將就中國是否已改正侵犯美方智慧財產權做出最後決定，若侵權行爲未做明顯改善，美方將從初步名單所選出的二十餘種總價達 28 億美元的中國商品課以百分之百的"懲罰性關稅"，此特別 301 經貿報復條款已成衆方矚目的焦點；面對美方動輒脅之貿易報復，中國立即回應措詞強硬的反報復措施，明告侵權行爲已大幅修法嚴加取締，美方要求立竿見影是完全不考慮中國國情與政令施行非一蹴可及之"過份要求"，並警告美方執意要求中國限期修改民事訴訟法及相關智慧產權法律乃爲"干預"中國司法，再聲明若遭經貿報復將採反制行動，包括對美國進口之軟體、錄音帶、光碟、煙、酒、化妝品…等加徵百分之百關稅、暫停進口美製影片、 CD、暫停國際智慧財產聯盟、商業軟體聯盟之貿易合作關係及正在進行的大型汽車合資項目談判，並暫停受理美國化學、製藥商及美國公司及子公司於中國設立投資公司之申請…。因智慧財產保護所可能導致的貿易戰，儼然已在兩岸三地引起極大的震撼，此各說各話相互要脅的似"羅生門公案"截至發稿，雖未落幕，卻留給吾人不小的省思。

台灣美名爲經濟的巨人卻淪爲政治的侏儒，執政當局於內牽扯官商勾結、黑金政治、報章屢見路人皆知，於外政策搖擺、外交柔弱、自損國格、由反共，媚共到" 1995 年閏 8 月"的恐共情結，何來國家尊嚴，何來國家立場不變？堂堂一國元首非但未能享有國家元首當有之禮遇，尚得採度假式的高爾夫外交，受邀參與國際奧運終以無緣與會收場，而奧運代表臨出發前接受授旗明明爲青天白日滿地紅的國旗，卻在日本機場一下飛機便自動變成五環旗，選手受賞金牌也只能播放會歌、升五環旗，國人觸景，情何以堪？國人所熟悉的國歌、國旗、國號，全世界究有多少國家予以承認？中國對台，於外交予以孤立、矮化，於參與國際組織予以叫囂抵制，於經濟予以封鎖，於資金予以攏絡，於政治予以分化，卻從未聲明放棄武力犯台…千島湖事件殷鑑不遠，無消數月旅遊業者便群起抗議，要求恢復大陸旅遊出團，以維業界生計，莫非應了"商人無祖國，蓋唯利是圖耳"

春節特別號廣告索引

●中華郵政南台字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
●中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

的戲語，誠然中國市場之大餅足以令人垂涎企欲分食，而此正是中國敢以強烈措詞回應美方之籌碼一也。

然就台灣而言，面對美方食髓知味、動輒以貿易制裁挾脅，美製電腦軟體之代理權利金年年升高，國內業者實是苦不堪言；即使經預測，保守估計今年國內電腦軟體仍有百分之十五的成長率，國內軟體業者的獲利也終將因市場競爭激烈而相對縮減，再以'95 年起美方遊戲軟體將採貨品平行輸入之方式發行，國內市場可能出現同一遊戲同時由數家軟體出版公司在台發行之局面，業者考慮發行時效及同時面對高額權利金之壓力，平均每套軟體售價據估將有兩成左右的漲幅；而考慮國人對軟體遊戲的消費能力、意願與族群，為使產品具有較優勢之市場競爭力，卻又不得不"自相殘殺"削價販售，使得國內廠商一直在獲利邊緣掙扎，而美方則穩收每一份軟體的抽成收益。國內業者代理遊戲的箭頭轉向東洋，除是市場趨勢，也有其不得不的苦衷吧!!凡此為尋出路引進日版遊戲中文化，雖美其名為刺激國內廠商製作出更具競爭力的產品，卻難保不再出現第二個美國在東洋。趨勢所見，'95 年除眾多遊戲以光碟發行外，東洋遊戲亦將成為另一主流，值此風起雲湧之際，仍見 Boundle 軟體充斥市面、色情光碟公然販售、盜拷歪風屢見不爽、公權力未能有效伸張是為軟體業界隱憂沈疴。

'95 年開春，吾人也有一個"夢"，期望政府大力支持與業界共策群力，讓國人自製軟體更臻成熟積極推向國際舞台，尤其是大陸市場，凡我國人心血結晶的產品均能不受阻撓，清清楚楚、大大方方、紮紮實實地印上" MADE IN TAIWAN "、"MADE IN R.O.C"，此言或云在兩岸同謂"事屬內政，他國不得干預"的一個中國政策情況下，無異痴人說夢，或云此為電腦軟體泛政治化，殊不知孫先生言"政治者，管理眾人之事"，既為眾人之事，則舉凡食衣住行莫不與政治息息相關，'95 年是國家積極參與國際社會，導正國家定位、建立國人自尊極其關鍵的一年，期望台灣在國際舞台上能突破困境，無須再委國人之屈，求他國之全然看其他國家臉色行事，此夢究為美夢、惡夢或白日夢，實難臆測。'95 開春期勉國人自立自強，老話一句"馬臨斷堤收繮晚，船到江心補漏遲"。



此文雖列編輯室報告篇幅，純為個人意見，
無關軟體世界雜誌立場，特此聲明。

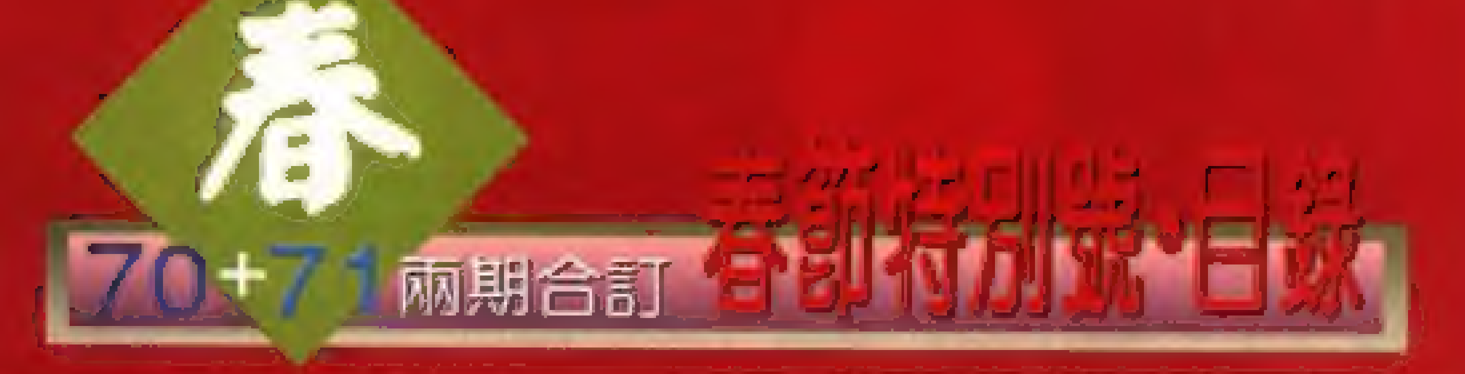


服務專線：(07)3840608 轉 277　FAX：(07)3802764
讀者服務／[illegible]
星馬業務／TEL：602-603-7179296　FAX：602-603-7195711
47400 Petaling Jaya Selangor WEST Malaysia
135A,Jalan SS21/60 Damansara Utama.
香港業務／香港九龍[illegible] 163 號[illegible]
FAX：852-[illegible]　TEL：852-[illegible]
中區業務／台中市[illegible]路 148 號
TEL：(04)[illegible]
北區業務／台北市[illegible]路二段 99-10 號 3F
TEL：(02)[illegible]
南區業務／高雄市三民區民壯路 61 號
台南市中華西路一段 77 號
製版印刷／[illegible]
照相打字／[illegible]
[illegible]／[illegible]
[illegible]／[illegible]
劃撥帳戶／[illegible]
敬告：
來稿請[illegible]實姓名並[illegible]，本社恕不退稿，[illegible]
投稿[illegible]／[illegible]
電話／(07)[illegible] 轉 277／[illegible]
社址／高雄市三民區民壯路 63 號五樓
法律顧問／[illegible]
駐美特派員／[illegible]
美術[illegible]／林[illegible]
編輯文編／[illegible]
特約作家／[illegible]
特約編輯顧問／[illegible]
編輯助理／[illegible]
會計助理／[illegible]
打字排版／[illegible]
美術編輯／[illegible]
美術主編／[illegible]
編輯／[illegible]
主編／[illegible]
總編輯／[illegible]
發行人兼社長／[illegible]



軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY



春
70+71兩期合訂
春節特別號·目錄





1 天使帝國 II　441

□大宇　□策略模擬　□800元　□83年9月15日出版　□6片裝　□上期排名：1

跟你說有個叫酒吧的外來政權將要大舉入侵，還會說中文，你偏不信。你看，現在就冒出一個了！哼！！穿那身厚重的盔甲還自稱重裝美少女兵團，簡直不把人稱天使兵團的我放在眼裡，真希望我頭上長光圈、身上長翅膀，再加個木蘭飛彈挫挫他們的銳氣。帥哥，你憑良心說，你老實說，你照實說……到底誰漂亮?!

2 中華職棒 2　283

□軟體世界　□運動　□580元　□83年9月15日出版　□7片裝　□上期排名：2

一個聰明的男人有許多情況是必須堅守原則的，尤其是公開面對不同女人談論美醜的話題，這個原則就是馴良像鴿子，靈巧要像蛇，身為天使首重愛心、良善、可愛、正義……天使妹是樣樣俱佳，至於誰漂亮嘛……問問白雪公主她老媽的魔鏡最清楚啦……嘖嘖！！廿一個美少女哩！！組支球隊都還綽綽有餘，不知她們是不是肯脫掉盔甲……來場友誼賽……

3 美少女夢工廠 II 中文版　131

□精訊　□少女教育策略　□700元　□83年4月2日出版　□10片裝　□上期排名：3

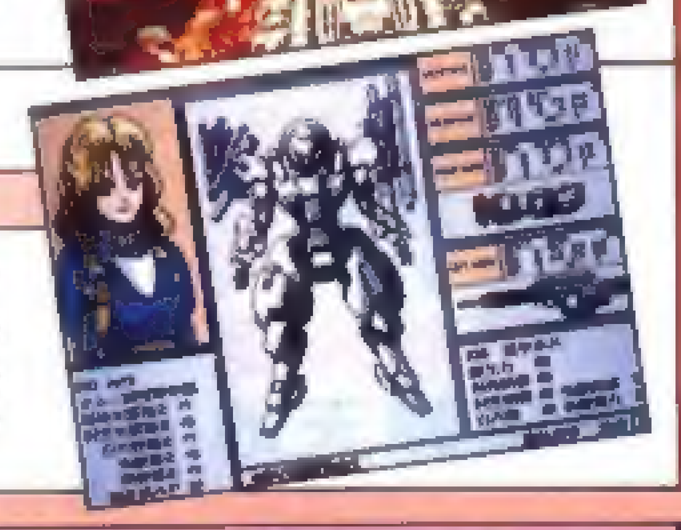
老爹！奪■保■這個流言真是餘波盪漾，您看，這次又少了五票，真叫人擔心……黃金女王？真的?!…哈…聽老爹的準沒錯…嗯！！您看隔壁那個長得很抱歉，笑得很噁心的…我不是要道人長短，只是他一直靠過來…好可怕喔！！……很善良嗎？那我就放心啦！！對了！過年了，老爹是不是想好要送我什麼禮物了?!

4 毀滅戰士 II　107

□精訊　□動作　□700元　□83年10月21日出版　□5片裝　□上期排名：5

哇哈哈…不費吹灰之力終於拿下葡萄寶座，我們家族雖然外表長得有點抱歉，心地卻絕不抱歉，誰叫他們三兄弟嚴重偏食只吃中藥，介紹他們去新開張的瘋狂醫院卻堅持要找軒轅道士，聽說他那邊有個煉妖、煉丹、煉功的三合一全功能煉妖壺…你就自求多福吧！！咦?!哪來陰陽怪氣的歌聲?! HEY！WOMEN！！YOU SHUT UP！！

5 特勤機甲隊　84



□華義　□戰略　□699元　□83年11月5日出版　□4片裝　□上期排名：26

〝♪前進！把憤怒的槍桿扛在肩上！！前進！把復仇的子彈裝在胸膛♪…〞姊妹們，讓我們在激昂的軍歌聲中大步前進吧！！……廿一妹！子彈是裝在槍膛，怎會裝在胸膛?!妳是中彈了，還是裝了木蘭飛彈?!我們可不是特勤木蘭隊呢！！聽我唱一遍〝♪前進！把槍桿扛在自己的肩上！！前進！把子彈裝在別人的胸膛♪〞…

本月新秀



金庸名著中韋小寶自出身卑微，到號令江湖，身攬重權窮鋒逆轉一展特立風格，以人物、事件刻劃入微匪疑所思、刁鑽幽默見長的〝武俠〞小說─鹿鼎記，甫搬上電腦舞台，迅即躍入 16 名，國產武俠大作、再展旋風，風靡所至，一併推出中文磁片、CD版、韓文磁片、CD版，本期上榜者為磁片版，並依新進榜次高名次選為本月新秀。

【鹿鼎記之皇城爭霸】

本月焦點



受歐美遊戲可能採以俱品輸入方式，國內玩家口味轉移及東洋遊戲普受好評等諸多因素影響，新年度裏除 CD 片發行之趨勢外，遊戲代理轉向東洋亦將是一場無可避免的競爭趨勢，特勤機甲隊自 98 改為中文版於國內發行後，上期選為當月新秀，本期名次大幅攀升 21 名，晉入BEST 5，再選為本月焦點。

【特勤機甲隊】

新春開彩，軟體世界雜誌票選排行前三名寶座，仍是'94 年底原得主的天下，在BEST 5 的個別得票率上分別為 42.16% 、 27.05% 及 12.52% 平均差幅 15 個百分點，使得天使帝國Ⅱ拔得開春彩頭，蟬連三度榜首。而毀滅戰士Ⅱ本期終於擠下連續三期挺住第四名寶座的三國志Ⅳ（DOS/V）殊屬不易。此外，上期甫得當月新秀的特勤機甲隊更由 Buffer 26 直接躍入 BEST 5 ，名次竟然竄升 21 名，引人側目，日版中文化的魅力實在不容小覷，本期獲選為本月焦點。

由妖魔道二度領軍的 TOP 20 中，本期新進榜遊戲計有四款，分別是大航海時代Ⅱ、鹿鼎記之皇城爭霸、三國志Ⅳ中文版及快樂天堂，但因大航海時代Ⅱ曾於 68 期 Buffer 中出現，本期實為回榜，編輯室決議將本月新秀頒給本期新進榜次高名次鹿鼎記；而名次升幅僅次於特勤機甲隊的八女神物語（ +18 名），本期殺氣進駐 11 名，而命運之手與七俠五義本期則同跌七名，此外普獲編輯室青睞的快樂天堂推出已有一段時日，遲至本期方獲讀者垂愛，吊 TOP 20 車尾。另外，三國志Ⅳ DOS/V 與中文版雙雙入主 TOP 20（ 8 名 &15 名），足見三國志Ⅳ之人氣魅力；編輯室決議自下期起，本刊票選排行將不再依各遊戲發行之版本細分 CD 版、磁片版或 DOS/V 版、中文版，而改採同一遊戲名稱之不同發行版本所得票數一併列入該遊戲名稱票數之原則，以避免讀者票投與編輯室計票分類之困擾，免讓同遊戲佔據有限之排行名次，並因應新年度各遊戲出版公司可能之發行趨勢，特此周告，敬請留意。

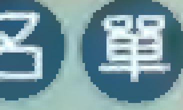
在 Buffer 中，計有赤壁之戰、邪神大地、台灣模擬選戰三款新進榜遊戲及回榜的九五真龍，除工人物語依舊在 Buffer 外，其餘全數為 TOP 20 落入 Buffer 之遊戲，其中雷電威龍重跌13名，而跌幅最大的（慘跌 18 名）則是曾於 BEST 5 叱咤風雲的倚天屠龍記，本期僅得 9 票，自 12 名落人 30 名與九五真龍同吊 Buffer 車尾，此車尾兩條龍能否逆轉，有待考驗；另據計票組數據顯示，本期得票低於 9 票無緣上榜者，尚有天使帝國、富甲天下、權道梟雄（ 8 票）、玄冥部隊、卡耐基的人生指南（ 7 票），低於 7 票者衆，限於篇幅，無法一一公告（無緣上榜之票數均列為其他票數），翻開本期遊戲衛星台，赫然發現短短一個月中，國內市場湧入幾近三十款遊戲，下期排行榜恐將又有新的變局，各位 GAME 壇老將們能否通過讀者老爺的嚴厲考驗，咱們拭目以待啦!!

票選活動

台北縣·高偉欽	台北縣·連一達
北台市·洪祥瀚	台北市·陳柏宇
桃園縣·李志宏	桃園市·林家雍
新竹市·陳實賢	新竹市·吳子龍
新竹市·張君偉	彰化縣·蕭振彥
台中市·洪志全	台中縣·邢益明
台中縣·洪春嘉	台南市·李宗朝
高雄縣·黃守強	高雄市·李銘嘉
苗栗縣·徐宇霆	高雄市·蔡佳叡
高雄市·蔡嘉明	高雄市·嚴子禎

中獎名單





●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	6	妖魔道	大宇	RPG	540	8	68
7	8	軒轅劍貳	大宇	RPG	570	10	57
8	4	三國志IV（DOS/V）版	第三波	策略	3600	4	49
9	7	黑暗原力－鈦戰機	松崗	飛行模擬	600	6	47
10	9	爆笑三國志	漢堂	益智	480	5	41
11	29	八女神物語	天堂鳥	角色扮演	580	11	36
12	20	魔武王	佳帝安	RPG	540	6	35
13	11	幽浮－地球防衛武力	第三波	策略動作	780	CD-ROM	33
14	—	大航海時代II	第三波	策略冒險	1500	4	29
15	—	鹿鼎記之皇城爭霸	軟體世界	RPG	540	8	28
16	—	三國志IV中文版	第三波	策略	1800	4	27
17	15	鬼屋魔影II（中文版）	電腦休閒世界	冒險	600	12	19
18	22	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	600	3	17
19	12	凱蘭迪亞傳奇II命運之手	第三波	冒險	550	10	16
19	12	搖滾少林之七俠五義 3D	軟體世界	動作	580	7	16
19	—	快樂天堂	軟體世界	模擬	480	6	16

The Buffer 21 ～ 30

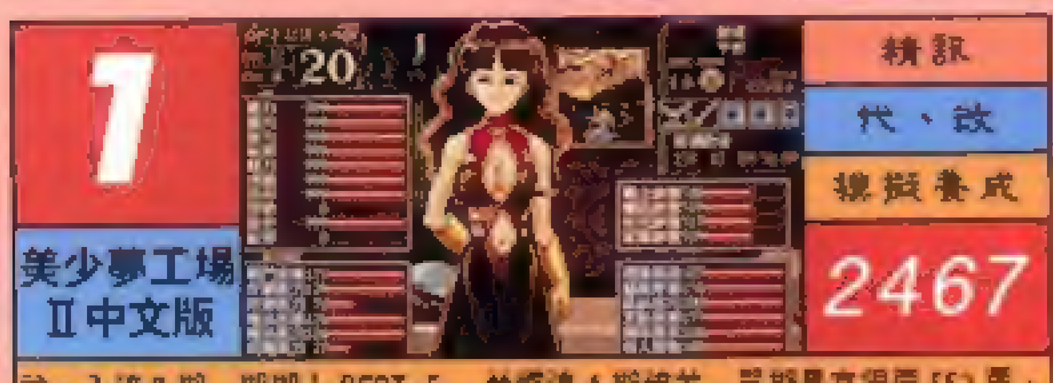
本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數	本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
22	19	擂台美少女	華義國際	15	26	—	赤壁之戰磁片版	熊貓	12
23	26	工人物語建國篇	軟體世界	13	28	—	邪神大地	精訊	10
23	16	炎龍騎士團	漢堂	13	28	—	台灣模擬選戰	軟體世界	10
23	10	雷電威龍	軟體世界	13	30	—	奇門遁甲之九五真龍	軟體世界	9
26	20	三國志III中文版	第三波	12	30	12	倚天屠龍記	軟體世界	9



年度HEAT100&黃金榮譽榜

- 資料來源：軟體世雜誌58~69期選票(83年元月~12月)
- 廢票累計：652票
- 累計總得票數：27224票
- 其他：327票(排行100名外者)





1 美少夢工場II中文版 | 精訊 | 代、改 | 模擬養成 | 2467

註：入榜8期，期期上BEST 5，並蟬連4期榜首，單期最高得票552票。



2 軒轅劍II | 大宇資訊 | 自 | 角色扮演 | 2392

註：入榜10期，8期上BEST 5，並蟬連2期榜首，單期最高得票562票。



3 倚天屠龍記 | 軟體世界 | 自 | 冒險+角色扮演 | 1788

註：入榜8期，5期上BEST 5，單期晉入榜首，單期最高得票505票。



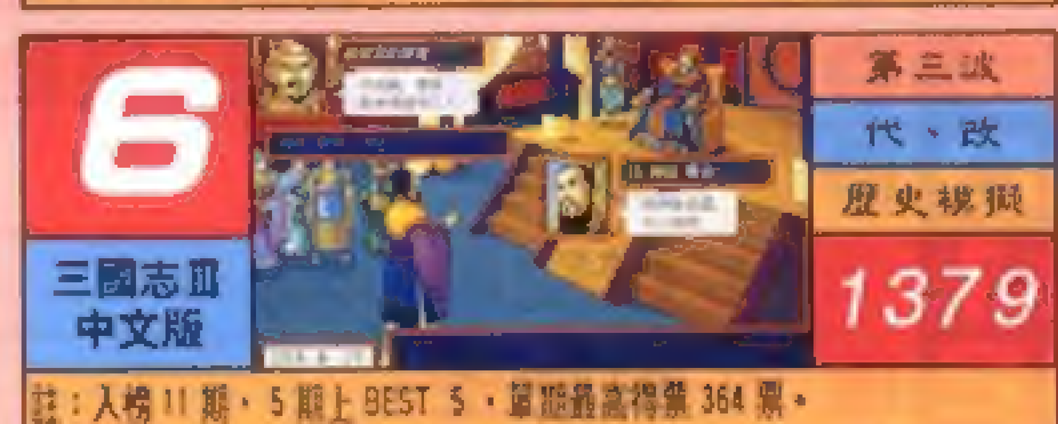
4 天使帝國 | 大宇 | 自 | 戰略 | 1757

入榜10期，4期上BEST 5，並蟬連2期榜首，單期最高得票673票。



5 中華職棒 | 軟體世界 | 自 | 運動 | 1642

註：入榜11期，3期上BEST 5，單期晉入榜首，單期最高得票624票。



6 三國志III中文版 | 第三波 | 代、改 | 歷史模擬 | 1379

註：入榜11期，5期上BEST 5，單期最高得票364票。



7 毀滅戰士 | 精訊 | 代 | 動作射擊 | 989

註：入榜11期，3期上BEST 5，單期最高得232票。



8 天使帝國II | 大宇 | 自 | 戰略 | 984

註：入榜3期，期期上BEST 5，並蟬連2期榜首，單期最高得票419票。



9 三國志IV (DOS/V) | 第三波 | 代 | 歷史模擬 | 894

註：入榜7期，6期上BEST 5，單期最高得票199票。



10 陸空戰將 | 軟體世界 | 代 | 模擬飛行 | 861

註：入榜8期，2期上BEST 5，單期最高得票390票。

黃金榮譽榜各期票數一覽表

排行	遊戲名稱 \ 各期得票數 \ 期數	58期	59期	60期	61期	62期	63期	64期	65期	66期	67期	68期	69期	年度總計
1	美少女夢工場2 中文版	—	—	—	—	204	336	552	461	350	291	137	136	2467
2	軒轅劍2	—	—	231	490	562	273	295	187	140	128	46	40	2392
3	倚天屠龍記	—	—	—	—	505	441	419	208	102	72	26	15	1788
4	天使帝國	246	673	362	181	121	36	29	35	22	18	7	7	1757
5	中華職棒	313	624	274	70	117	32	38	37	64	56	10	7	1642
6	三國志III中文版	—	183	364	175	267	82	104	79	58	44	14	9	1379
7	毀滅戰士	—	69	141	211	232	78	83	67	47	38	12	11	989
8	天使帝國II	—	—	—	—	—	—	—	—	—	225	419	340	984
9	三國志IV (DOS/V)	—	—	—	—	—	63	165	199	174	152	72	69	894
10	陸空戰將	167	380	162	56	33	11	15	9	5	6	4	3	861

★：當期榜首 ☆：當期進入BEST5

年度話題

進榜遊戲發行概況		單位：個	
發行方式	Heat 100	Heat 50	Heat 10
自製	43	22	5
代理	41	16	3
改中文	16	12	2
國內：國外	43:57	22:28	5:5

編輯室累計年度入榜前 100 名遊戲，經整理依遊戲來源分國內自製遊戲及國外遊戲（含代理及改中文）列出左表，顯示國內玩家對分別由國內、外製作之遊戲喜好程度比例趨近於 1 ： 1 。 '94 年是國產遊戲豐收且普受玩家肯定的一年（尤其是 Heat 10 ），面對玩家本土意識抬頭、國外遊戲之代理方式大幅改變，與東洋遊戲即將大舉進入國內市場，再加上光碟遊戲必然的發行趨勢，對於發行公司而言，審慎評估遊戲、產品價格攻防、慎選有效媒體搭配行銷策略與窩心的服務均是首要之務，而對玩家而言，一分兼具報導、評論、休閒與實用的雜誌、提昇配備與在精不在多的遊戲購買策略，都是編輯室良心的建議。 '95 年可謂是遊戲軟體邁向更蓬勃、更開放、更競爭也更充滿變數的一年，面對風起雲湧的電腦軟硬體變革，也讓我們一起期許國產遊戲在新的一年裡，百尺竿頭，更上層樓。

名次	遊戲名稱	發行方式	累計得票
11	中華職棒 II	自	744
12	模擬城市 2000 中文版	代、改	584
13	吞食天地 II	自	581
14	魔法世紀	自	578
15	炎龍騎士團	自	571
16	魔法門外傳 II-黑暗魔君的反撲	代、改	463
17	武狀元-黃飛鴻	自	361
18	三國志 IV 日文版	代	329
19	失落的封印	自	315
19	波斯王子 II	代	315
21	X-戰機	代	301
21	天外劍聖錄	自	301
23	奇門遁甲之九五異龍	自	276
24	妖魔道	自	243
25	極道梟雄	代	216
26	創世紀 VII	代	206
27	瘋狂大樓 II-瘋狂時代	代	202
28	福爾摩斯探案中文版	代、改	182
29	美少女夢工廠 II 中文版	代、改	178
30	富甲天下三國篇	自	151
31	黑暗原力-鈦戰機	代	149
32	黑暗王座　中文版	代、改	146
33	銀河飛將私掠者	代	145
33	絕地大反攻	代	145
35	鐵路 A 計劃中文版	代、改	134
36	創世紀 VIII	代	133
37	射鵰英雄傳	自	132
38	卡耐雞的人生指南	自	124
39	三國演義	自	116
40	大富翁 II	自	115

名次	遊戲名稱	發行方式	累計得票
41	鬼屋魔影 II 中文版	代、改	109
42	中華職棒總冠軍片	自	108
43	正宗台灣 16 張麻將	自	103
44	魔法門 III 中文版	代、改	100
44	爆笑躲避球	自	100
46	三國志 II 中文版	代、改	99
46	雷電戰龍	代	99
48	魔法門外傳 I-星雲之謎	代、改	93
48	文明帝國	代	93
50	叛變克朗多	代	90
51	風塵三俠之金箭使者	自	83
52	魔眼封印	代	77
53	毀滅戰士 II	代	74
54	爆笑三國志	自	73
55	萬里長城之邊城奇俠	自	69
56	太平洋戰將	代	66
57	笑傲江湖	自	62
58	戰神 II	代	60
59	模擬農場中文版	代、改	58
60	沙丘魔堡 II	代	54
61	擂台美少女	代	51
62	亞特蘭提斯之謎	代	49
62	末日寶典	自	49
64	魔道子	自	48
65	恐龍世紀	自	45
66	凱蘭迪亞 II-命運之手	代	44
67	元朝秘史	代	43
67	巴士帝國	自	43
69	大戰略 II	自	40
69	超級卡曼契	代	40

名次	遊戲名稱	發行方式	累計得票
71	F-15 鷹式戰鬥機	代	39
72	冥界幻姬（磁片版）	自	38
73	西遊記外傳	自	37
74	幻想空間 6	代	36
74	X-COM 幽浮	代	36
76	瘋狂大飆車（CD 版）	代	34
77	西遊記	自	32
78	妙狐神探中文版	代、改	31
78	魔武王	自	31
80	歐洲空戰英雄	代	30
81	勇者傳說	自	29
82	七俠五義 3D	自	26
83	邪神大地	自	21
84	美女終結者	自	17
85	聖獸傳說	自	15
85	上帝也抓狂 II	代	15
87	赤壁之戰	自	14
88	冥界幻姬（光碟版）	自	13
89	大航海時代 II	代	11
90	國王密使 VI	代	10
91	猴島小英雄 II	代	9
92	F14 艦隊防衛者	代	8
92	名流高爾夫	代	8
92	妙探闖通關	代	8
95	特勤機甲隊	代、改	6
95	工人物語建國篇	代、改	6
97	美國的惡夢	代	4
97	快樂天堂	代	4
97	八女神物語	自	4
100	銀河霸主	代	3

註：發行方式中，自：爲國人自製遊戲（無關創意來源）。　代：爲代理國外軟體。　代、改：代理國外軟體，並經中文化發行。

常見十大廢票型態（依比例排行）

①模稜兩可者：遊戲名稱無法分辨歸屬者（如：只寫創世紀系列或倚天軒轅劍…）。
②廣告症候群：遊戲名稱於當期計票截止前仍未上市者。
③心肝卡大者：同時書寫一個遊戲名稱以上者。
④三心二意者：遊戲名稱一再塗改，以致無法辨識者。
⑤不按牌理者：非依題意票投者（如：特別註明該遊戲投給最爛的遊戲或最想玩的遊戲…）。
⑥人云亦云者：道聽塗說足證非經投票者自主意志票投者（如：註明×××要我投給……）。
⑦大撈過界者：書寫之名稱非爲電腦遊戲軟體者（如： PC-TOOLS 、 Deluxe Paint 、超任遊戲）。
⑧心生奇想者：書寫之遊戲名稱，讓編輯室翻遍國內外遊戲雜誌，幾經查詢，未曾聽聞者（如：埃及豔后、風雲年代…）。
⑨熱心過度者：選票非經郵局寄達者。
⑩變形天才者：影印、變造或自製選票者。

THE LEGEND OF Kyrandia BOOK THREE



凱蘭迪亞傳奇3
瑪爾寇的復仇

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒 險	CD-ROM	已發行(USA)	386以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
WESTWOOD	VIRGIN	第三波	

衆玩家期待已久的凱蘭迪亞3終於在國外上市了（筆者手上拿到的是CD-ROM版，目前還沒有推出磁片版的消息，沒有光碟機的玩家只好說聲抱歉啦！），凱蘭迪亞系列幾乎一年推出一代（沒錯，相隔正是一年），各位WESTWOOD的遊戲迷們，這回的年度大作是否能再掀起一股冒險熱潮呢？讓我們先看看3代的故事劇情和新增的特色吧！

瑪爾寇回來了！



暗暗的天空，大有風雨欲來之勢！

被變成石像的瑪爾寇

一聲霹靂，閃電擊中了石像

瑪爾寇復活了！

各位是否還記得一代時，整個遊戲過程圍繞在布蘭登和瑪爾寇的身上打轉嗎？那時玩者控制的正是布蘭登這毛頭小子，爲了拯救被魔法凍結住的祖父，也爲了阻止瑪爾寇這個邪惡的壞蛋，主角遂被冠上拯救凱蘭迪亞王國的美名，遊戲的目的就是不讓瑪爾寇的野心得逞。但那時編劇群並沒有交代瑪爾寇爲什麼要這樣做？以及他的目的何在？一代中玩家只曉得布蘭登是好人，而瑪爾寇是壞蛋，好人終究是要打敗壞人的，所以玩家一廂情願地認定瑪爾寇是個不折不扣的大惡人，然而「事實真的如此嗎」？！好了，想知道答案的玩家，不妨隨我來凱蘭迪亞3－瑪爾寇的復仇一探究竟。

基本上，凱蘭迪亞3的劇情是延續一代的架構，但該遊戲的編劇群企圖讓這遊戲更加「結構化」，也更具說服力，因此遊戲開始之前，手册上詳細的敘述了凱蘭迪亞王國的家族歷史，將劇情大綱完整的交代一番；從中您可以發現原來瑪爾寇的邪惡其來有自，並不是他處心積慮的要毀滅凱蘭迪亞，而是幕後的黑手－克拉克（KALLAK）在搞鬼。

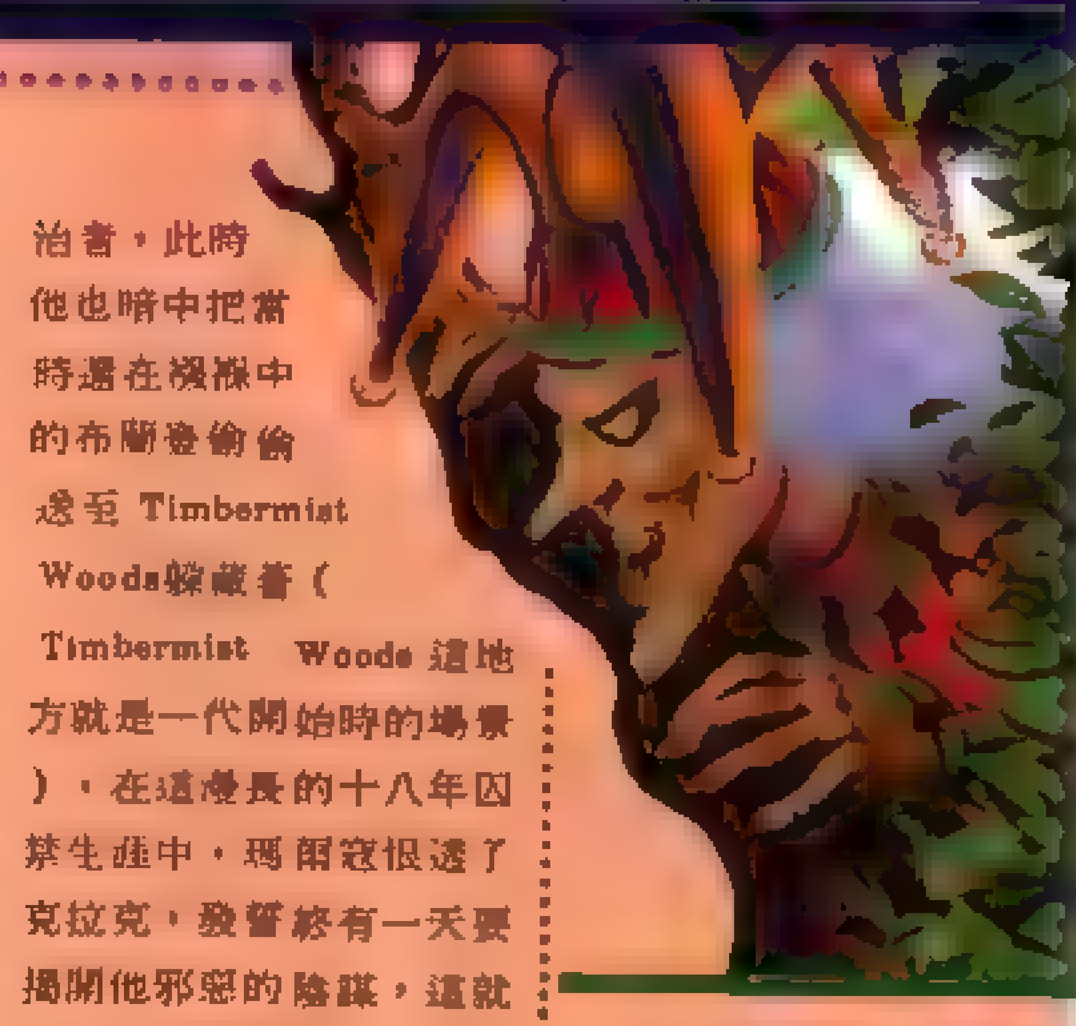
當初克拉克狡猾的以一柄施了魔法的匕首奪去了國王和王子的性命，多年後，再度以同樣的手法暗殺了新任的威廉國王和其妃子－凱薩琳，然而不幸的是，克拉克卻嫁禍給瑪爾寇，並且將之囚禁於城堡內。克拉克則趁此奪權，當上了凱蘭迪亞的統



熟悉、簡單的操作界面

如同舊作般，玩家只需利用滑鼠的左鍵和操控螢幕上的游標點，主角即會做出適當的動作，這就是 WESTWOOD 設計凱蘭迪亞系列一貫的特色，界面簡單順手；遊戲中瑪爾寇物品欄的容量不像二代有二十組欄位，而是如同一代般只能擺放十組，若東西收集太多的話只好先丟棄在地上暫存了。喔，對了，這一代物品欄不再是「固定」的直接置於螢幕下方了，玩家必須將游標移到螢幕最下方，才能夠「拉出」物品欄（SIERRA的冒險遊戲慣例是往上拉出選單），使得整個螢幕的可視範圍變得寬廣多了。除此之外，物品欄的右方多了一個瑪爾寇專用的「笑笑棒」（Jester's Staff），這項物品可以輕易的引人哄堂大笑，遊戲後半段笑笑棒可是非常有用的喔。

為了讓玩家能夠知道自己的進度，比方說主角明明做了一些舉動，但卻不曉得這件事有沒有作用，或者是玩家是否有更進一步的進展，想想看，一、二代時是不是有這種情況，時常無法確定自己的進展到底在那；因此，凱蘭迪亞3採用了分數系統，這個計分欄顯示於笑笑棒下方，每當玩家做出正確的步驟或是做出一些無傷大雅的動作（比方嚇人、引人大笑）時，分數會不斷地提昇，當您見到分數有異動時，就可以明確地知道自己的確還在進行遊戲，不會有不知所措之感。物品欄的最右邊也增加了心情選項，這個選項可以控制瑪爾寇與 NPC 談話時的態度，您可以調整成善於撒謊，也可以調整成正直和普通模式，這樣主角在對話過程會有多種的應答方式。



治者，此時他也暗中把當時還在襁褓中的布蘭登偷偷送至 Timbermist Woods躲藏著（Timbermist Woods 這地方就是一代開始時的場景），在這漫長的十八年囚禁生涯中，瑪爾寇恨透了克拉克，發誓終有一天要揭開他邪惡的陰謀，這就是為什麼瑪爾寇在一代時要極力阻止布蘭登的緣由，然而一代故事的最後，各位應該記得瑪爾寇被自己的法術反射回來而被冰封成一座雕像。

二代的故事正是延續這兒，某天在一個雷雨交加的夜晚，劃破天際的響雷，解除了瑪爾寇身上的桎梏，於是乎，瑪爾寇復活了，此時的他，心裡面只有洗刷冤屈和「復仇」這兩件事，玩家遊戲的目的正是要幫助他報仇。

很抱歉一開始就囉唆一些凱蘭迪亞的歷史，但要是不瞭解瑪爾寇和克拉克之間的關係，玩家在玩三代時，一定會有莫名其妙不連戲的感覺。好了，讓我們看看三代有什麼改變吧。



遊戲開始的垃圾場

好久不見的珊西亞

原來瑪爾寇小時候是

命的危機

讓玩家重複相同的動作，算是處罰吧！

隱藏在畫面下方的

多樣、多變的遊戲謎題

玩過一、二代的玩家一定發現了這系列的缺點，遊戲的謎題過於簡單，整個遊戲場景也不算大，很容易的即可完成遊戲，為了彌補謎題過於簡單的缺憾，三代在謎題的安排上做了一番改變，遊戲難易度上做了相當大的調整，多了許多排列組合的謎題（譬如日、月、風、火、雷電、水的排列順序）和強調物品組合使用的特性，使得遊戲不再趨於簡單化。不過或許設計者為了增加遊戲的困難度和延長遊戲的壽命，有更多的謎題是流於「整玩家」一途，玩家必須來回做好幾遍相同的動作，或是在某個場景逛上好幾遍才能完成任務，這種不斷折磨玩家、考驗玩家耐性的作法可能會讓人反感了。

另外，為了讓遊戲更具變化、也更具多樣性，解決謎題的方法不只一種，比方遊戲的第一個場景玩者必須幫助瑪爾寇逃離凱蘭迪亞島，據筆者估計，至少有六種截然不同的方式可以達到這目的，其中之一是待在四個不同的懲戒所，最後一次逃離懲 [redacted] ，而這一個方法筆者認為是最不切實際的，因為在第四個懲戒所時，玩家身上若事先沒有藏好所需的物品，就必須做同樣的工作 1000 次才能正常離去這地方（天啊， 1000 次），最好的作法當然是讓瑪爾寇乘船離去囉。除了多線發展解決問題外，遊戲的結局也會因為過程不同而分成數種，據估計這遊戲一共分成了五大場景，配合著匪夷所思和各式整人的過關謎題，使得遊戲變得複雜一些。玩過前作的玩家可要有個心理準備了，不要認為三代跟前兩代一樣是小 CASE ，那麼您會有很大的挫折感。

不管怎樣，三代在美工和音樂各方面仍舊維持 WESTWOOD 一貫的水準，讓玩家可以容易地投入這個虛構的國度裡，喜愛凱蘭迪亞這系列的老玩家或是剛入門的新手們，在嚐過了當布蘭登和瑪西亞的角色之後，應該再嚐嚐當一個小丑的滋味才是。



各場景之特寫畫面

公共澡堂

駱駝場

墓地

碼頭

貓族祭壇

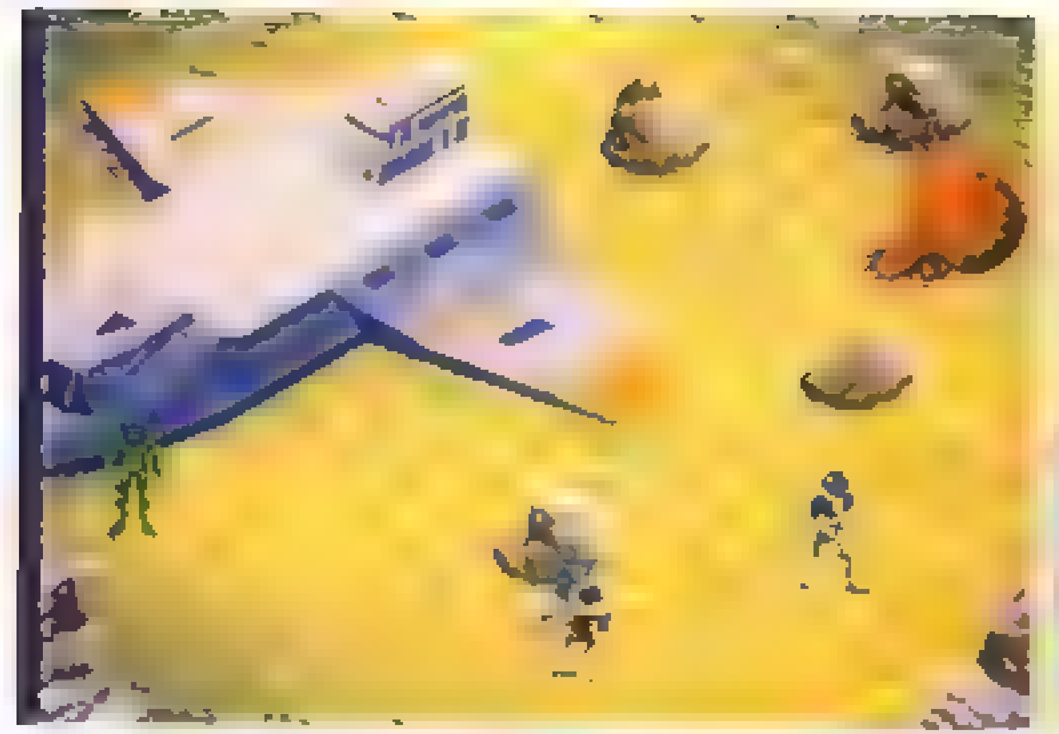
狗族要塞

魚宮

大地盡頭

地底世界之門

斷崖



深海幽浮

XCOM – TERROR FROM THE DEEP

策略	未定	未定	386DX33 以上 至少 4MB RAM
MicroProse	MicroProse	第一波	

對MicroProse這家以製作策略遊戲見長的軟體公司來說，1994年可算是豐收的一年，除了膾炙人口的文明帝國推出續作殖民帝國外，魔法大帝初露頭角便打響了名號，但最令MicroProse感到意外的是，原本寄望不高的幽浮（XCOM：UFO）也以小兵立大功的姿態打下了一片江山，因此95年一開始，其續作也正緊鑼密鼓的加緊趕製中。

也許身為XCOM中隊成員的你早已掃光了侵入地球的幽浮與異形基地，甚至還打回了異形在火星上的老巢，但別忘了！宇宙可是浩瀚無邊的，在銀河系不知名的深處仍有異形正籌劃著捲土重來入侵地球的戰略，他們喚醒了數千年前便蟄伏在地球海洋深處的「兄弟姐妹」們，打算從海底發動一次逆襲，於是身為XCOM中隊成員的你便不得不整妥裝備，深入神秘的海洋中一探究竟。

由於這次的戰場是在深海之中，因此玩家必須重新研發適合在海底使用的船艦、武器與護甲，故整個科技研發系統完全翻新將在預料之中，而如何建造海中基地來捍衛地球，也將是玩家必須傷腦筋的課題，另外由於深海中的異形種類也與陸地上的完全不同，因此玩家將面對各種新異形的挑戰，是否能存活下來並升級至更高的官階，就視你之前在一代中所磨練出來的戰鬥技巧而定了。

從開發中的畫面看來，深海幽浮延續了前作的遊戲架構，並沒有作太大的改變，但由於將場景移到深海之中，因此玩家將在深海中重新經歷許多前作的優點，包括引人入勝的科技研發與基地經營系統，與精彩刺激的斜向立體戰鬥方式等等，雖然有些人會因此認為深海幽浮不夠格稱為XCOM二代，但為了確保玩家能夠得到相同的樂趣，並鞏固前作的遊戲市場，「MicroProse」夠推新穎的作法，你能說它不是以策略見長的嗎？

深海中的異形災難－XCOM再出擊



探索海底的深處

乘坐新式船艦到處

新型的海陸兩棲戰



在遊戲史上，除了「創世紀」系列已是歷史悠久，發行製作到第八代以外，再也沒有第二套遊戲如「國王密使系列」般的歷久彌新，延續到第七代。

五代的問世，以其華麗的 VGA 256 色畫面，如童話般的油畫風格及故事情節，在遊戲界造成了極大震撼，不但讓「國王密使系列」的地位更形穩固，也將遊戲畫面的精緻細膩程度推向了另一個高峰。

並沒有過多久，六代也在眾人的企盼下完成了，但並未引起太大的旋風，曾經引以為傲的掃瞄技術早已被其他遊戲大量運用令玩家不再有新鮮感；而脫胎於童話故事的劇情，也不能讓玩家有太多的共鳴。

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒　險	CD-ROM	已發行	386 以上
製作公司	出版公司	國內代理	4MB RAM
SIERRA	SIERRA	第三波	雙倍速光碟

科技進步一日千里，尤其近來年，以多媒體的風貌呈現的軟體，不但突破了軟碟容量的限制，也讓程式設計師能盡情發揮，不再受限。

在求新求變的自我期許下，加上以高容量的光碟發行的廣大創作空間，「國王密使七代」，所呈現出來的全新風貌，絕對讓您耳目一新。



哪兒來的兔寶寶？ ➡ 會不會跑進門內呢？ ➡ 哇！可怕的巨蠍！

本遊戲必須在視窗環境（Windows）下安裝及執行，但根據筆者測試的結果以及其他人的試驗，在中文 Windows 3.1 下不可能安裝成功；另方面，若您的英文 windows 先前曾安裝過舊版本的 WinG（由 Microsoft 發展出的 32 位元函數庫及程式工具，本遊戲必須有 WinG 才可執行），也不可能順利執行。

進入遊戲後，有一段頗長的開頭動畫，可愛的小公主唱著旋律動聽的歌曲翩翩起舞，並敘述整個故事的來龍去脈。當母后正向著小公主描述某王子有多好多好時，調皮的小公主卻沈溺於水中的奇妙幻影，並且跟著一起進入水中旋渦……。母后一見到自然非同小可，立即尾隨於後，在本遊戲中，您將扮演這位尋女心切的母親，也就是說在本遊戲中



栩栩如生的卡通化人物

在人物方面，則是做了相當大的突破，採用了迪斯耐卡通的製作技術，全部人物都是活生生的生命，而不再像以往只有用粗略的線條及少數幾張圖來切換。製作小組先用鉛筆素描畫出每個人物的所有動作，然後掃描入電腦中加以上色，並且用程式加以連結成動畫。

由於採用了卡通的技術，所有的人物、動物或是怪物都能表現出相當流暢且自然的動作，而且輕易的作出許多驚人的特殊效果，讓玩家看得目瞪口呆！例如在初進遊戲時活蹦亂跳的兔子，令人歎為觀止的煙霧效果，都是拜此新技術之助。

從片頭的開場歌曲，大家便能預測到本遊戲的音樂也定有不俗的表現。全部樂曲由四位作曲家精心譜製而成，完全依照當時的情境來設計適合的旋律，而且最大的進步為背景音樂貫穿全場，從未中斷，讓玩家的心境一路起伏，和整個遊戲融合為一。

如果只有容量、音樂與畫面的進步，或許仍難以捉住玩家的心。本遊戲提供了讓玩家自行輸入姓名的功能，並且可讓玩家自由選擇從遊戲的那一個章節開始進行遊戲。

全遊戲共分六大章節，每章節均有不同的冒險和人物故事，而各章節之間，也有著前後連貫的情節。

Sierra 公司的萬年介面已不復存在，介面簡化成只要按左鍵就可完成所有動作，這是玩家的一大福音，但相對的也使遊戲的難度降低了許多。

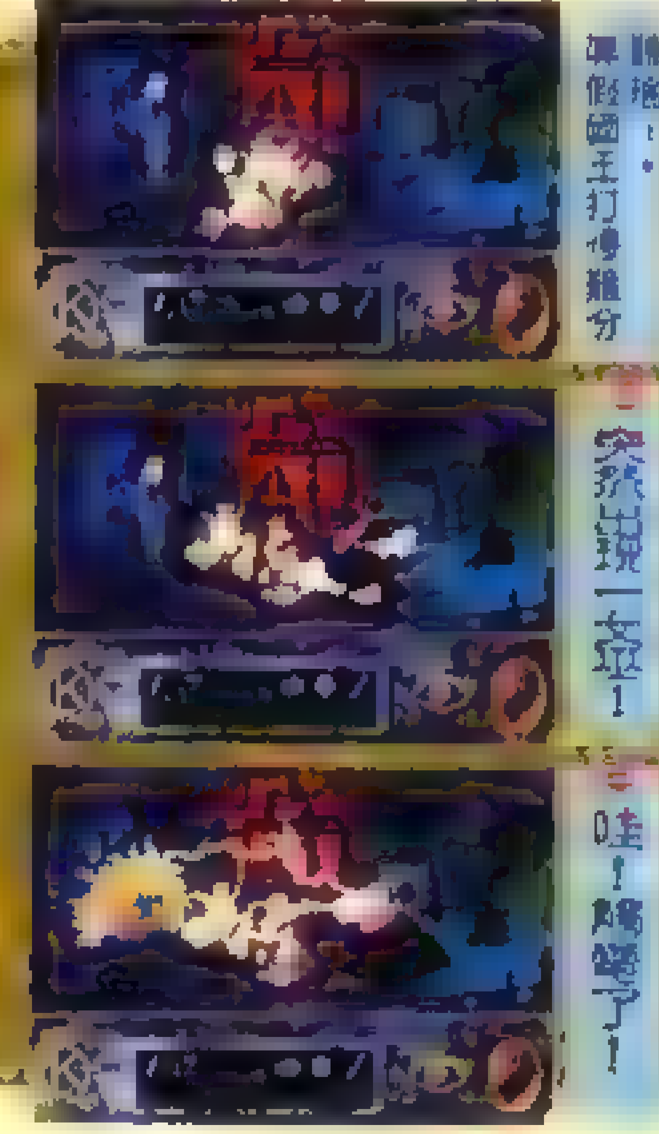
還在猶豫嗎？不要遲疑了！本遊戲絕對值得您用心去領會其中樂趣，因為優美的音樂畫面，生動的人物與全新的設計，將會帶給您一段難忘的歡樂時光！



哇！救命啊！

快抓住鏈子！

終於脫險！



糟糕！假國王打得難分

突然出現一巫！

哇！嚇壞了！



該如何除去巨蜥蜴呢？



採朵它最喜愛的仙人掌花！



果然順利通過了。

，主角是位女性。

別以為開場動畫螢幕小、畫質又不佳，遊戲進行時的畫面也是如此喔！在 640 × 480 VGA 256 色的模式下，畫面的華麗細緻，超越了所有「國王密使系列」，以及其他大多數的同類型遊戲。本遊戲有超過一百幅以上的靜態場景，全部由專業人員繪製，再掃描入電腦中以程式加以[illegible]。

毀滅法師

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動　作	未　定	未　定	386DX-33 以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
Raven Software	ID Software	未　定	



毀滅戰士效應

自從 ID Software 推出『毀滅戰士』以來，歷經一代、二代的洗禮，造成玩家們之間的一股『毀滅戰士旋風』，一推出就登上最受歡迎的遊戲之寶座。這也造成了各遊戲公司的群起效尤，紛紛推出這種 3D 的立體動作遊戲。即使像是 LucasArt 這種的大公司，也想分食這塊大餅而推出『死星戰將』（DARK FORCE）。不過本文並不是要介紹『死星戰將』，而是要介紹由 ID 代理，但由 Raven 設計製作的『Heretic』。這兩家公司曾經在 Origin 的『救世聖主』中合作過，現在他們再度合作，推出了『Heretic』這個處處像極了毀滅戰士的遊戲。







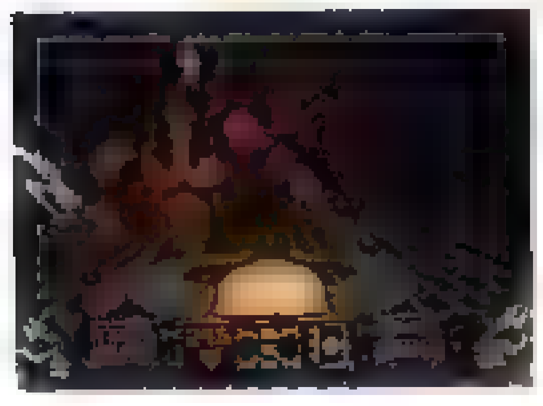


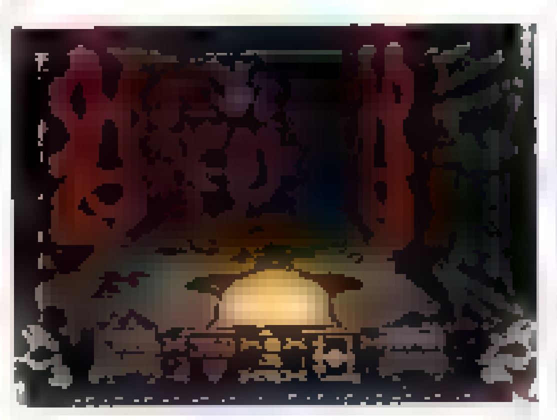
IDDQD＝立刻掛了!?

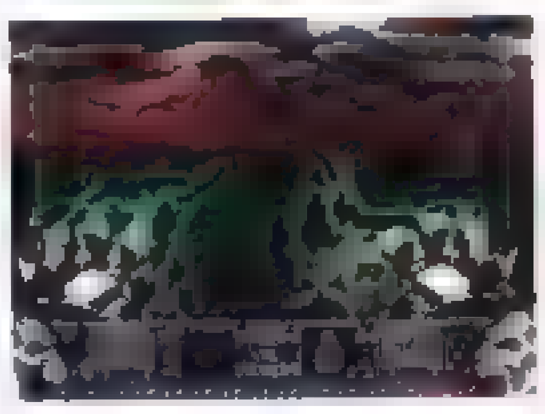
『Heretic』實在是非常非常地像毀滅戰士二代，簡直可以說是毀滅戰士的魔法版，無論是介面、操作、甚至檔案格式，幾乎都和毀滅戰士一模一樣，當然它也一樣具有連線對戰的功能。雖然是由 Raven 製作，可能 ID 也參有一腳。不過 Heretic 也有它自己的特殊之處，最明顯的就是毀滅戰士的密技無法在 Heretic 中使用了，原來的 IDDQD 是無敵，在 Heretic 中卻是當場就掛了；IDKFA 彈藥全滿成了空手。Heretic 自己使用另一套密技，而且還附在遊戲說明中喲！

















新增功能

雖然處處都有毀滅戰士的影子，不過 Heretic 還是有一些毀滅戰士沒有的功能，否則這種換湯不換藥的東西誰買啊？起碼藥也要換些不一樣的吧！首先就是我們在毀滅戰士中沒事就會掉在硫酸池中，不過除了損血之外，和站在陸地上沒什麼兩樣。在 Heretic 可就不同了，掉到池中的當時不但會有漣漪產生，還會有因水流浮動而有起伏的感覺；有時甚至還會有相當強力的水流，會把你沖到下流呢！還有另一個突破，就是有物品欄了。以往撿到任一種物品時，立即就會發生效用，無法儲存起來留到真正有用時再用；在 Heretic中，可以將拾獲的物品存起來，以後在適當時機使用，例如當敵人很多又很強時，「隱形」就是非常好用的物品，其他還有像是飛行術、魔法書都可以儲存起來。對了！在毀滅戰士二代中曾強調地形複雜，而且不再侷限於一層樓中，在 Heretic 中則更進一步了，還可以「飛」過某些地形才能過去到某些地區。還有它的隱形效果，所做的感覺比毀滅戰士好很多，看起來只剩下一層淡淡的影像留在螢幕上，就像是螢幕上的背景淡掉一塊一樣。原本會爆炸的硫酸桶也改成顆顆類似蛋的東西，這種蛋可以到處移動，把這些東西稍微排列一下，引爆之後的破壞力是十分巨大的，一群怪物馬上就會被炸得稀哩嘩啦的。其他像是多了「仰視」、「俯瞰」的功能等等。使整個遊戲更具有立體感。

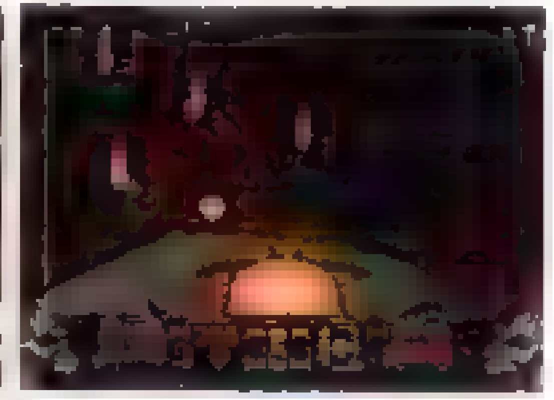







武器方面

先從它的武器開始介紹吧！在毀滅戰士二代中有九項武器（包括空手及雙管散彈槍），在 Heretic 中減少成五項（註：此為 Shareware 版，在正式版中會再加提供 Hellstaff 和 Phoenix Rod 兩種武器）。第一種武器是木棒，不過取得一種魔法手套之後，就會換成有魔法電擊能力的雙手。（這項武器和毀滅戰士中的電鋸有異曲同工之妙，以下就不多做解釋了）第二種武器是一根前端嵌有寶石的魔法杖，會射出一粒粒小小的黃色能源彈。第三種是一支威力強大的精靈十字弓，可同時射出三發綠色的魔法箭，其中兩旁的箭還會導向。第四種武器是龍之爪（不是爪子，是一種類似鏈砲的武器），可以高速射出藍色的能源彈。另外兩種武器的作用，由於截稿前正式版尚未推出，所以在此不加以介紹。





我也要玩！

剩下在音樂及音效方面，仍舊沿襲自毀滅戰士，屬於搖滾的類型，音效的立體感也很夠，並不會輸給毀滅戰士。因此沒有的人趕快去弄一套 Shareware 版回來玩一玩吧！現在光碟雜誌媒體中，多半都會附上這些遊戲的共享版，或者可以上交大的 ftp 站去抓，尤其是毀滅戰士迷，千萬不能錯過了這個遊戲。



阿拉丁 ALADDIN



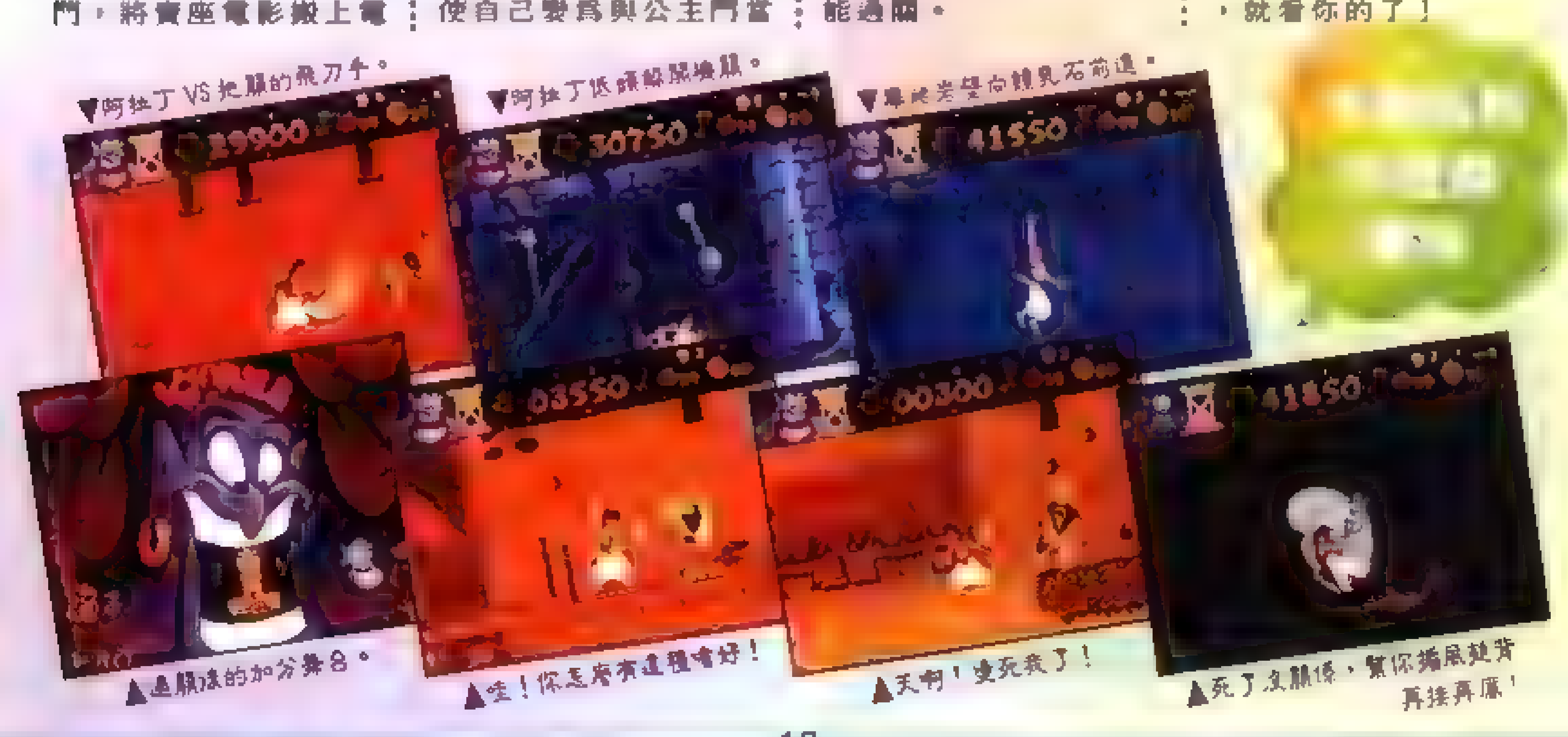
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動　作	3MB	未　定	386DX33 以上
製作公司	出版公司	國內代理	570K主記憶體
DISNEY SOFTWARE	VIRGIN	第三波	EMS 2MB

以卡通聞名於世的迪斯耐公司在將卡通搬上大銀幕後，接連幾部作品都相當的賣座，由美女與野獸（BEATY AND THE BEAST）開始，到最近的阿拉丁（ALADDIN）與獅子王（THE LION KING），一貫的溫馨動人的劇情吸引了不少原先不愛看卡通的人的目光，迪斯耐公司有感於娛樂事業必須多元化經營，因此一改以往與遊戲軟體公司合作開發遊戲軟體的方式，自己成立了遊戲軟體製作部門，將賣座電影搬上電腦螢幕，94年年底所推出的 PC 版動作遊戲阿拉丁，便是這樣的一個「系出名門」之作。

話說遊戲主角阿拉丁是一個出身寒微的阿拉伯流浪兒，一日在市集中巧遇躲避蘇丹逼婚的公主而一見鍾情，在潛入王宮中會見心上人時，不幸爲奸詐弄臣賈法所捕獲，並暗地助他逃出監牢，誘騙他尋找傳說中的黃金甲蟲，開啓神奇洞穴以拿取神燈，一償其獲得無上法力篡位的奸謀，被愛情沖昏了頭的阿拉丁，爲了使自己變爲與公主門當戶對的王子，便開始尋找神燈的下落，冒險便由此展開……。

改編爲遊戲的阿拉丁，是一個典型的「跳躍平台」式的動作遊戲，在遊戲中，除了上、下、左、右四個方向控制鍵與跳躍鍵外，阿拉丁可以使用攻擊鍵揮刀劈砍敵人，或是採用扔擲鍵向敵人丟蘋果的遠距離攻擊方式，但遊戲的重點仍是不斷的跳過各種固定或浮動的平台，尋找各關卡的出口，在某些關鍵性的關卡，必須擊敗厲害的頭目才能過關。

由於阿拉丁是改編自電影卡通，因此在角色的設計與動作上處處充滿了卡通的樂趣，除了主角阿拉丁的動作表現相當流暢細膩外，敵人的動作也經常令人噴飯，關卡、橋段的安排也頗見巧思，讓看過電影的玩家能以主角的觀點再度融入劇情中，當然，沒看過電影的玩家也可因此進入奇幻的阿拉丁世界中，享受阿拉伯式的視覺驚奇，在動人的主題曲響起時，阿拉丁是否能與公主一起乘坐飛毯徜徉於夜空中，就看你的了！



▼阿拉丁VS拋腿的飛刀手。

▼阿拉丁低頭躲開燈具。

▼攀沿岩壁向鑽石前進。

▲這關後的加分舞台。

▲哇！你怎麼有這種嗜好！

▲天啊！嚇死我了！

▲死了沒關係，算你獨居較背 再接再厲！



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作	3.6MB	未定	386DX33 以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
DISNEY SOFTWARE	VRGN	第三波	



記得當時年紀小



[illegible]



臭土狼，你非要欺負我不可嗎？



現在，它長大了！



辛巴重回故鄉，背景採用二層捲軸。



小時候欺負我，現在換我扁你！

前不久迪斯耐所推出的電影獅之王（The Lion King）才剛下片，沒想到PC版的動作遊戲獅子王能很快的在年底前出版了，與同是改編自迪斯耐電影的阿拉丁不同的是，獅子王是由迪斯耐旗下的EAST POINT SOFTWARE公司所製作，迪斯耐與維京共同發行，也許是因爲製作單位不同，獅子王的程式是在保護模式下發展的，因此在畫面處理的方式與阿拉丁有些細部上的差異。

看過電影的玩家應該都知道，獅子王的劇情是敘述小獅子辛巴因爲叔父與土狼勾結謀害父親，篡得森林之王之位，並使辛巴自幼年起便開始了自怨自艾的流浪生涯，後來因緣會冰釋而獲得動物朋友的支持，成年後的辛巴再次回到森林中，踏著父親曾走過的道路，展開復國報仇的人生旅程。

基本上，獅子王與阿拉丁一樣同樣屬於「跳躍平台式」的動作遊戲，但是獅子王的按鍵設定則比阿拉丁更爲複雜，除了基本的四個移動鍵與跳躍外，由於遊戲依辛巴的成長可分爲兩個階段，因此控制幼年的辛巴除了可以利用跳躍鍵踩死敵人外，只能利用吼叫鍵來嚇敵人或使敵人爆炸（在攻略的過程中，吼叫鍵還另有妙用），而成年的辛巴則還能利用抓擊鍵來抓敵人，或是用撲擊鍵將敵人凌虐一番，這種設定讓玩家能體會到因主角成長而帶來的雙重樂趣。

由於切入了保護模式，使卡通式的遊戲畫面更爲活潑，電影中壯麗的森林場景，也能因此能輕易用雙層或三層捲動表現出來，在畫面的配色上也和電影一樣看起來相當舒服，藉由許多動物角色登場的活潑演出，使整個遊戲的風格相當的清新可愛，不過由於有一些關卡除了須眼手快外，還要動點腦筋才能過關，對喜歡電影的玩家來說，的確是一大挑戰。

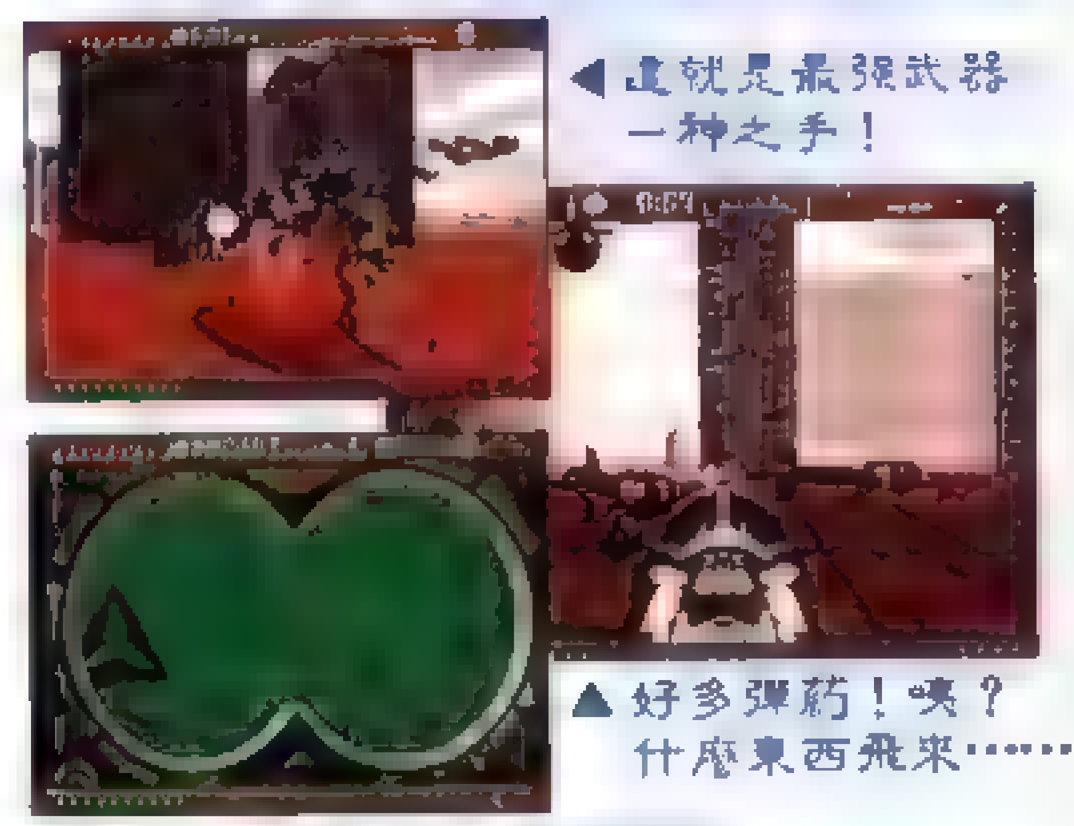
龍霸三合會
RISE OF THE TRIAD

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動　作	19MB	未　定	486 33以上 8MB記憶體
製作公司	出版公司	預定售價	
APOGEE	軟體世界	未　定	

自從『毀滅戰士』掀起一股熱潮之後，有不少國內外公司也趁勢推出了各種同類型的第一人稱遊戲；一時之間，使得市面上充斥著許多這類型的遊戲，不禁令人眼花撩亂。以下介紹的『龍霸三合會』，也是這類型遊戲的其中之一哦！不過要在這麼混亂的市場中脫穎而出，必須要有與眾不同的特色，因此本遊戲自然也在許多方面作了些改進：

一發火箭彈將敵人轟上天去吧！

在『龍霸三合會』中，除了一開始的手槍之外，你還可以在遊戲的進行過程中，撿到其它不同的武器，像是雙槍、衝鋒槍及五項重型武器。其中有一點與『毀滅戰士』的差別，便是你只能同時使用這些重型武器之其中一種，若是撿到其它類型的重型武器，就會將原先所裝備的重型武器丟在原地。因此你可以視各人喜好，來運用這些重型武器。其中包括火箭彈（bazooka）擁有強大而直接的殺傷力，還有火壁彈（flame wall）可以形成一片火海焚燒區域性的敵人；多彈頭飛彈（drunk missle）能同時射出五發飛彈攻擊不同的目標，熱導彈（heat seeker）會自動追蹤敵人，火焰彈（firebomb）則可以爆發出一團猛烈的火團，將附近的敵人殲滅。據說較完整的版本還會多出其它的武器哩！

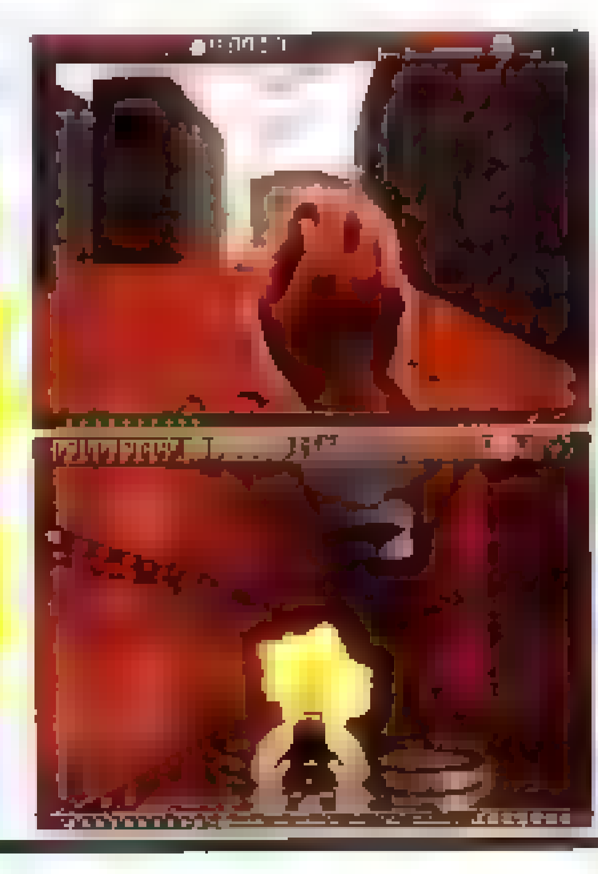


◀這就是最強武器一神之手！

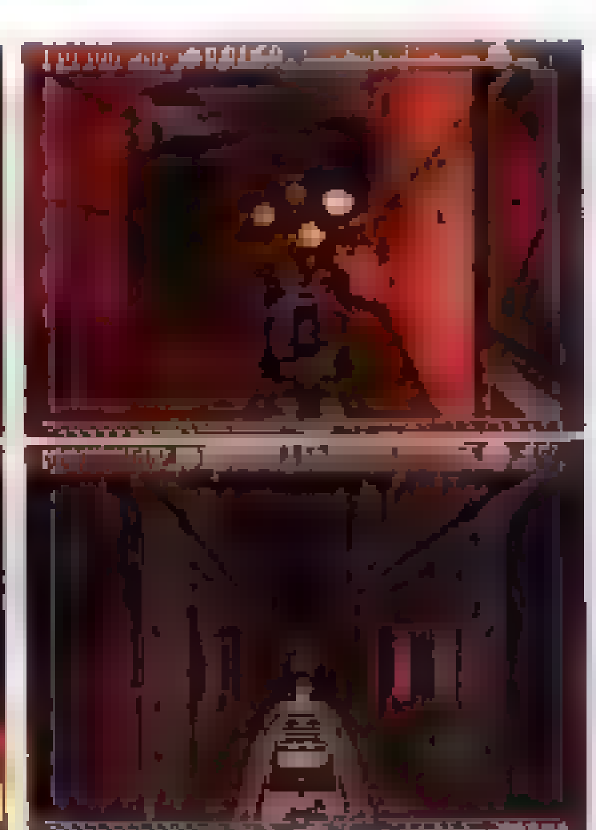
▲好多彈藥！咦？什麼東西飛來……

▲毒氣！趕快戴上防毒面具！

各種強力的武器！

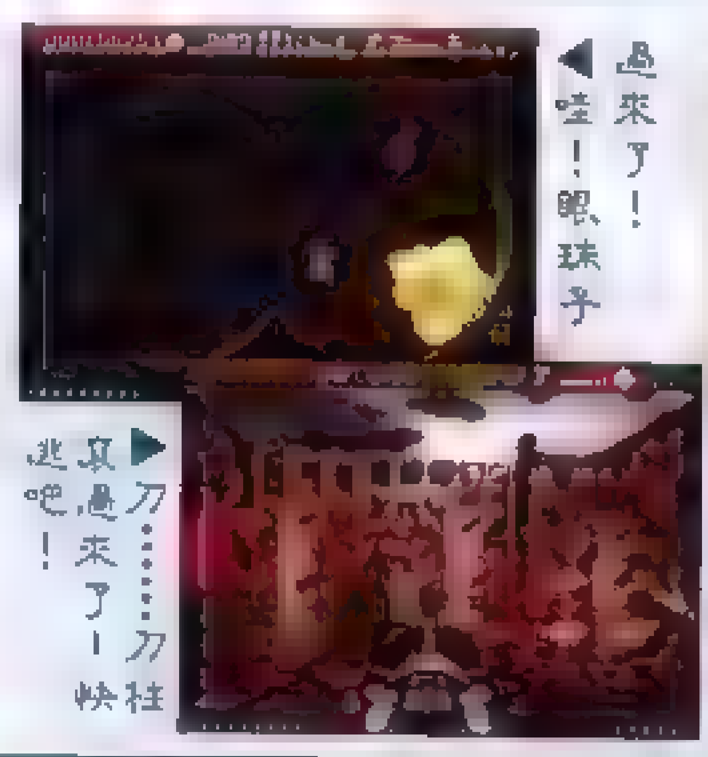






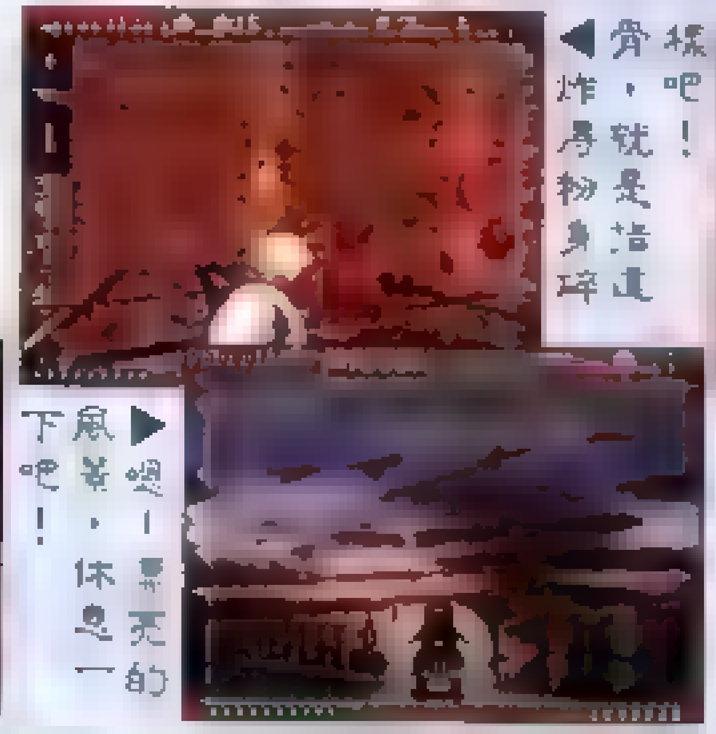
哇！眼球飛過來了！

雖然這遊戲不是以妖魔鬼怪爲敵人，但是暴力的表現手法並不下於『毀滅戰士』。『龍霸三合會』並不以滿地血腥的場景來取勝，而是當你開槍擊中敵人時，這些敵人的血肉將會噴灑出來，有時還有圓溜溜的眼珠子會跳到你面前哦！所以在玩本遊戲時，可別被嚇到了。另外場景佈置的圖形也做得相當不錯，舉凡遠近的景物、聳立的高牆等，都表現出一定的水準。如果你開槍擊中牆壁，還會出現一個個的彈孔呢！



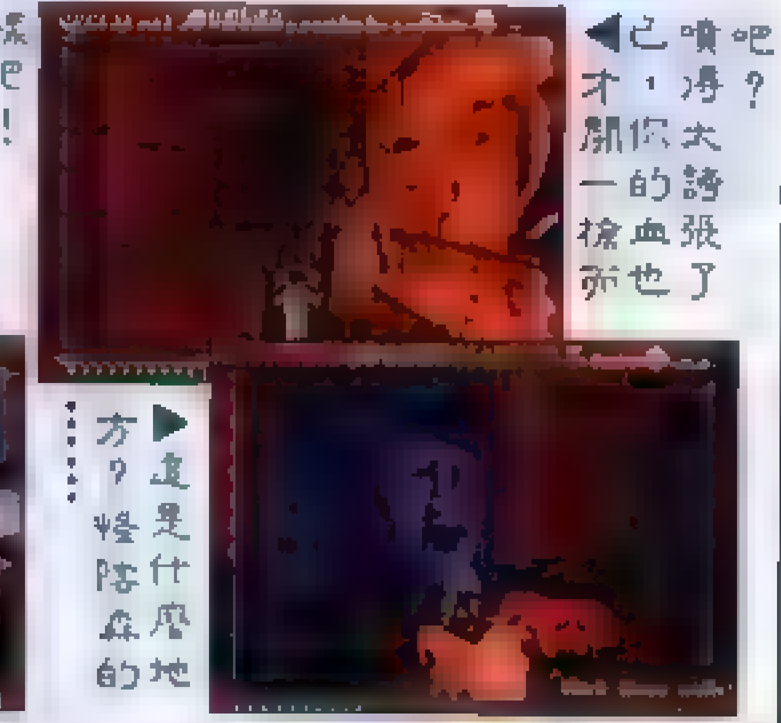
◀哇！眼珠子過來了！

▶刀……刀柱真是來了－快逃吧！



◀炸得粉身碎骨，就是這樣吧！

▶嗯－暴天的風景，休息一下吧！



◀才開一槍就已，你的血也噴得太誇張了吧？

▶這是什麼地方？怪陰森的……

我跳，我跳跳跳…

本遊戲最大的特色，便是機關陷阱特多。除了與『毀滅戰士』一樣的前後左右或橫向移動之外，還可以向上下仰望或俯視；如果你踩上某種圓形的特殊地板，可以彈到很高的地方；若是拿到特殊飛行道具的話，還可以飛在空中哦（不過得不停地敲空白鍵，實在有夠累）！在遊戲更接近真正立體的情形之下，各種五花八門的古怪機關陷阱也都出籠了。除了地上忽隱忽現的尖刺、火焰之外，噴射火球、移動牆壁（還有上下及到處移動之分）、毒氣、刀柱等，可說是層出不窮；最誇張的，還是移動地板。如果玩過創世紀八的人，都應該知道這種機關的可怕，你得利用各種不同移動方式來移動地板，以抵達某些重要的地方。就筆者的經驗，這些機關陷阱可遠比那一大堆敵人難纏多了。



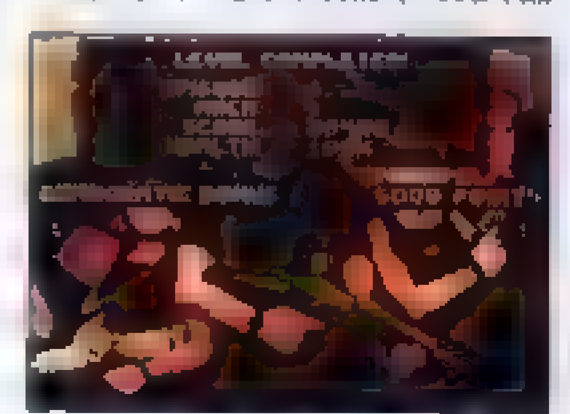
可任意改變▼大小的地圖

▲看到上面的東西沒？待會要走的！

大家一起來！

『龍霸三合會』除了以上的特點之外，最大的差異之處，在於它的重點在多人共同進行遊戲。在一開始遊戲時，你可以選擇五名主角之一來進行，若利用 Modem 或網路來與其他人連線時，你就可以與同好們各自扮演其他角色，讓所有成員都能夠一起進行遊戲。在共同作戰（ Comm-Bat ）的模式中，你可以調整包括重力、生命點數、敵人傷害力等各種選項的數據，並可選擇各種不同的共同作戰區，享受與同好們併肩作戰的樂趣。

筆者手上所拿到的是一般的 SHAREWARE 版，內容只有 8 關及 8 個共同作戰區。如果你想要更多內容的版本的話，可以向 APOGEE 公司註冊；而這些正式的註冊版又分爲：註冊版（ Regular Registered，磁片版）、增強版（ Power Pack ，磁片版）、超級版（ Super Triad ，光碟版）及授權版（ Site License ，光碟版）。這些版本除了更多的關卡及武器之外，還多了不少共同作戰區。有關這些版本的詳細情形，請參考 SHAREWARE 版中的介紹。總之，這是一個頗具特色的遊戲，如果你自認技高人膽大的話，不妨來試試這套遊戲。



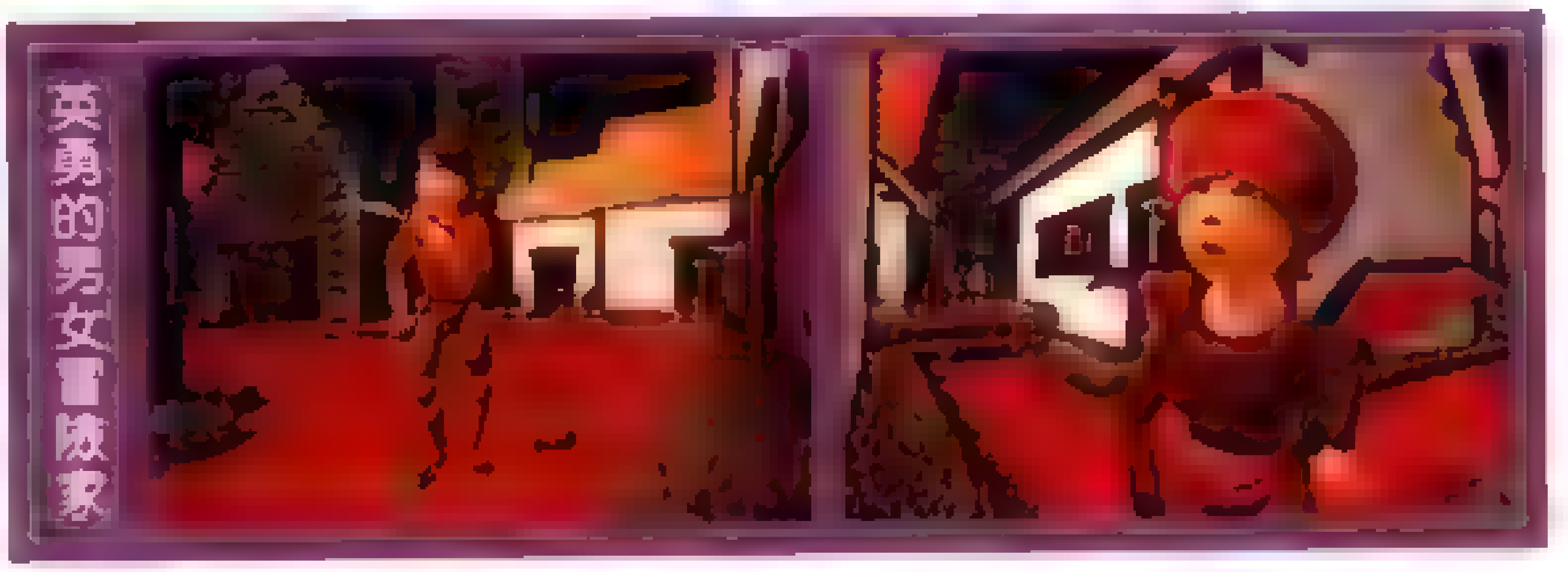
▲完成任務了！真痛快！



ECSTATICA 魔城迷蹤

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作冒險	CD-ROM X 1	1月下旬	386 以上機種 2MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
PSYGNOSIS	PSYGNOSIS	松崗	

喜愛動作冒險遊戲的朋友們又有福啦！即將推出的《魔城迷蹤》是一套結合了打鬥與解謎雙重特性的光碟遊戲。相信玩過鬼屋魔影的玩家對於這種類型的遊戲必不陌生。然而《魔城迷蹤》將帶你進入另一個充滿詭譎恐怖氣氛的世界裡去探險。



英勇的男女冒險家

疑雲滿佈、危機四伏的魔城探險

故事的內容大約是這樣的：時空是公元 928年的北歐。在一個偶然的情形下，你騎著馬途經一座村莊。要不是你水壺裡的水這時碰巧喝光了，也許什麼事都不會發生。當你走進村莊想找一點水來補充時，前眼呈現的竟是一幅幅不忍卒睹的慘狀。只見村莊內妖魔橫行、到處是受盡凌虐的村民。你再也不容許這樣的事繼續發生。你，即將受徵召的武士，必須挺身而出為著正義與邪惡的妖魔對抗吧！況且，一旦你踏進此村莊內，除非將妖魔打倒，否則你再也不能全身而退了！你必須憑藉著超人的智慧、膽識與體力，才能完成此艱難的任務。

你可以隨你的喜好選男生或女生當你遊戲中冒險的主角，除了在有些場景裏的小動作略有差異外，其它地方不管選男選女都差不多。在你的冒險過程中，除了要隨時搜集線索、物品，以便找出打擊魔獸的妙方，以及研究出最後潛進魔城內部打敗大魔王的方法外。更要時時刻刻提防魔獸的突襲。有的敵人可以很容易就打死，有的卻令你難以招架，遇到這種情況時奉勸你三十六計溜為上策，等體力恢復了再說。

在可能遇到的敵人當中，有長得像豬的、像狼的，或像飛蛾、像蜻蜓、蛇的。更有像熊和噴火龍等各種奇形怪狀的都有。還有魔笛女妖呢！此外在魔城裏還有各種機關和陷阱、隱形的盔甲戰士、骷髏兵團。所以若想贏得最後的勝利，非得好好的磨鍊你的戰技不可。此外，你的主角可能會意外地受到魔法的作用而變成青蛙或木頭鼠蠅！但是別氣餒，這些變身在遊戲裏都有解救的方法或是有特定作用的。

由於是動作冒險遊戲，所以主角的動作佔了極大的分量。從一進入遊戲開始到結束，完全以主角的活動來貫穿全局，絕無過場動畫來干擾遊戲的進行。你只需要一隻手控制右方的數字鍵，即可控制人物的行動、攻擊、閃躲、撿拾物品等。



力戰牛頭人

狼人化身者

怒視大魔頭

多變化的視角觀點

與一般冒險遊戲所採用的「一個場景，一種視角畫面」不同的是：在《魔域迷蹤》裏，使用了多種視角來延續畫面，因此不時地可從遠處、近處、屋頂甚至地面、牆角來看到遊戲的進行。所以有時候人物在畫面上呈現出來的是個小點；有時候卻是個清楚的特寫。

此外，主角的動作有時也相當細膩有趣，一會兒前後張望、左顧右盼，一會兒揮刀舞劍，畫面從不曾停格過。如果你選的是男性來進行遊戲，那麼當主角走到某些牆邊時，你可能會聽到拉下拉鍊的聲音，接著是……淙淙的水聲（這也難怪！魔城裏的確沒有廁所！）。

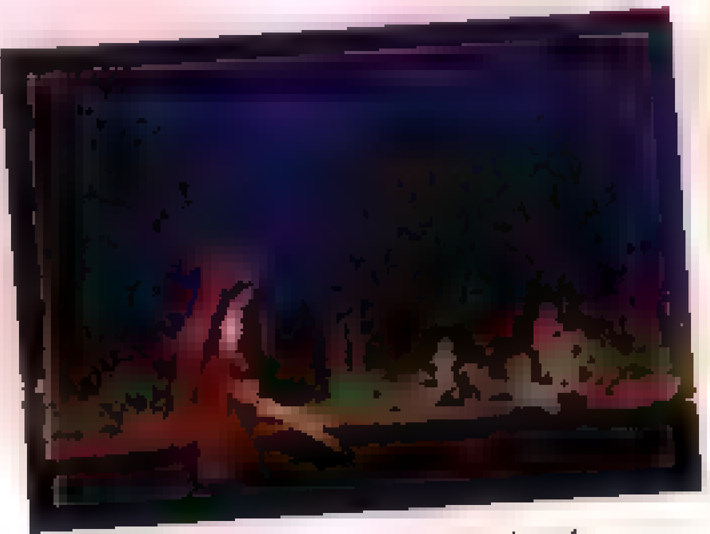
在遊戲的安裝和設定方面，你可以選擇四種硬碟容量之一來安裝。選擇的安裝等級越高，所須的安裝時間也越久，而你所獲得的回報便是遊戲進行時更快的流暢度。在音源方面，聲霸卡（ Sound Blaster）似乎是最方便選擇。其實就算你不安裝音效卡也無所謂，因爲在遊戲中的談話並不多，如想了解談話的內容，可隨時打開文字顯示的功能即可。幹麼還要裝一片音效卡呢？開玩笑的啦！就算你不理會語音，也還有緊張、恐怖、又豐富的音效等著你呢！你怎麼捨得放棄呢？沒有音效卡的玩家還是趕快裝一片吧！

除了說話少，提示少外，能使用的物品少也是本遊戲的特點之一，而且主角同時只能左右手各持有一項物品，難道說這是表示「一個不算少，二個恰恰好」？基於以上的因素，你很難再以玩傳統冒險遊戲一般「見了物品就拿」的方式來本遊戲了。唯有靠你敏銳的觀察力和直覺以及遊戲中所提供的線索來判斷什麼時候該拿取什麼物品。儘管遊戲不提供物品欄，以及各種使用物品的方法。但是基本上，只要你拿對了物品，那麼在適當的場景上遊戲便會自動進行下去，而使物品自行發揮功能了。

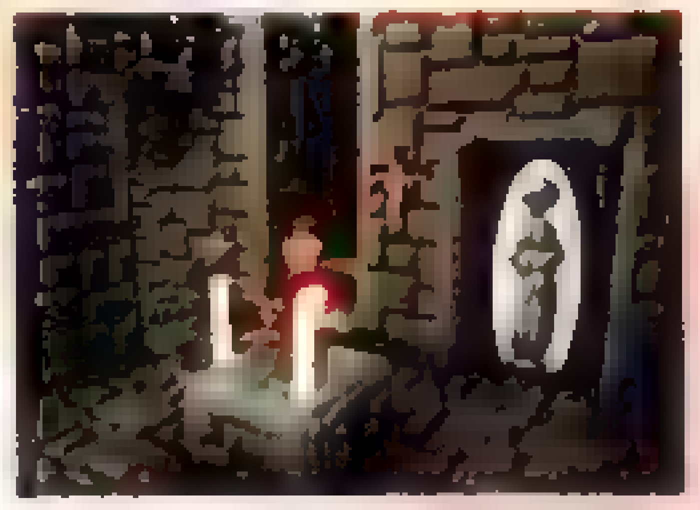
總而言之，《魔城迷蹤》以最富變化的多種視角畫面，以及具立體透視感的人物動畫，適當的音效，提供你最具臨場感的遊戲空間。全新的操作介面幾乎讓你只須〝單手雙指〞即可完成整個遊戲。男女主角的選擇使你不再有〝性別認同〞上的困擾。精簡的談話使得中英語言的障礙減至最小，仍不失解謎的樂趣。

在此筆者忍不住要偷偷向大家透露一下，其實通往魔城內部的通路不止一條，你是否每條路都冒險過了麼？還有，最後與大魔王對決時，你也有另一種選擇喔！不妨試一試另一種結局，也許有新發現呢！

精彩劇情片段



傳說中的湖之女神



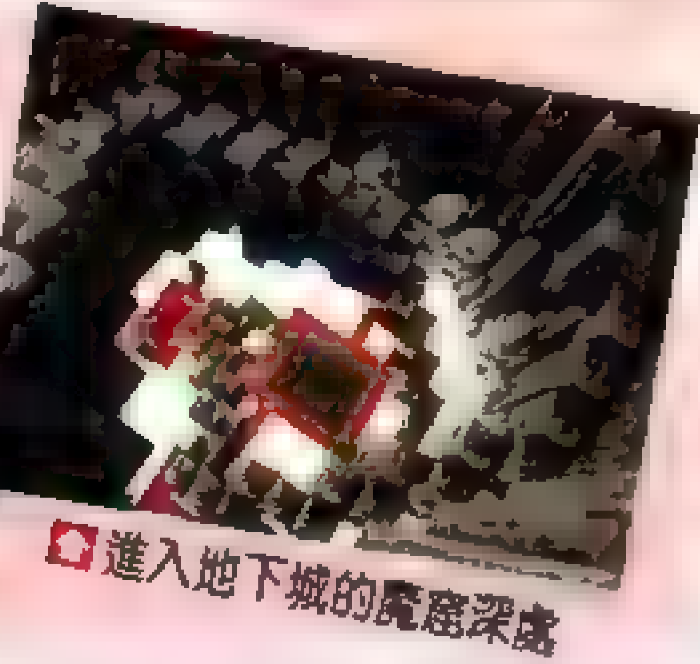
教堂石桌上的靜座冥想



奇妙的魔法方程式



看守城堡的年邁法師



進入地下城的魔窟深處



贏得美人芳心，路上歸途



Menzoberranzan

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	25MB 以上	未　　定	386 以上機種
製作公司	出版公司	國內代理	
Dream forge	SSI	軟體世界	



你對黑暗精靈了解多少？

除了知道他們是崇尚黑暗的種族之外，你知道他們住在哪裏嗎？

你知道他們的統治者是誰嗎？

你知道他們的過去嗎？

一探黑暗精靈的王城－Menzoberranzan，它將會為你解答這些問題……

一隊冒險者在替村民解決了麻煩之後，本想好好的接受英雄般的款待，卻沒想到一組黑暗精靈屠殺了這個村莊，冒險者在追尋被俘走的村民的過程中，卻又意外結識了一名棄暗投明的黑暗精靈 Drizzt，黑暗精靈的蜘蛛女皇為了他而下了絕殺令，使得村莊也意外的受到牽連，在接下來的冒險中，Drizzt 又再度被抓，於是冒險隊伍就展開了一段漫長而艱辛的旅程……，為了救回無辜的被俘者而奮鬥……。

獨具特色的野外景物和地下城風光

TSR 和 SSI 之間的長期合作已經畫下了句點，Menzoberranzan 就是個不錯的休止符，它的介面大都沿用了 Ravenloft 的系統，同時又加入了一些不錯的改進，下面就來看看他的表現如何……

當玩者在城鎮之中，或是危機四伏的野外漫遊時，都可以看到這些散布在四處的老樹根、圓木、巨石，或是人類居住的小屋，增加了一些真實的氣氛，再加上遊戲中也有日夜的交替，當光芒四射的太陽換上一輪殘月，大地夜幕低垂的時候…要小心許多怪物只有在這些時候才會出來噬人血肉，而你，可能就是它們的目標……

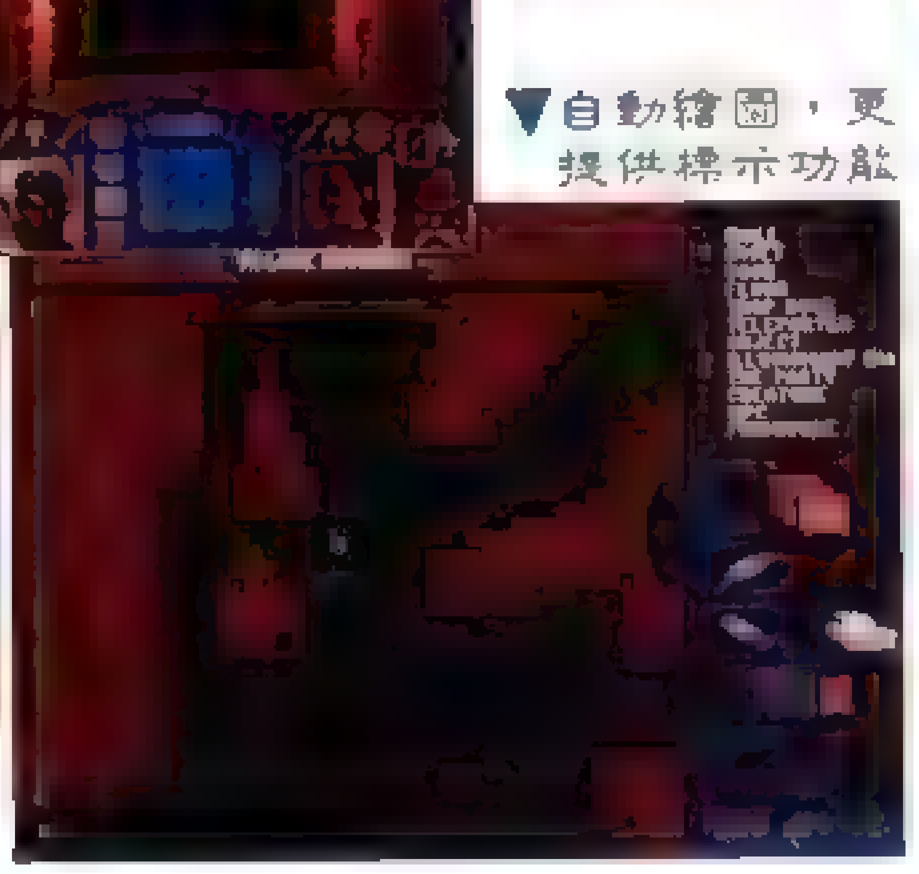
◀地下城入口

▼自動繪圖，更提供標示功能



▲野外

▲地下城一景



畫風細膩的[illegible]

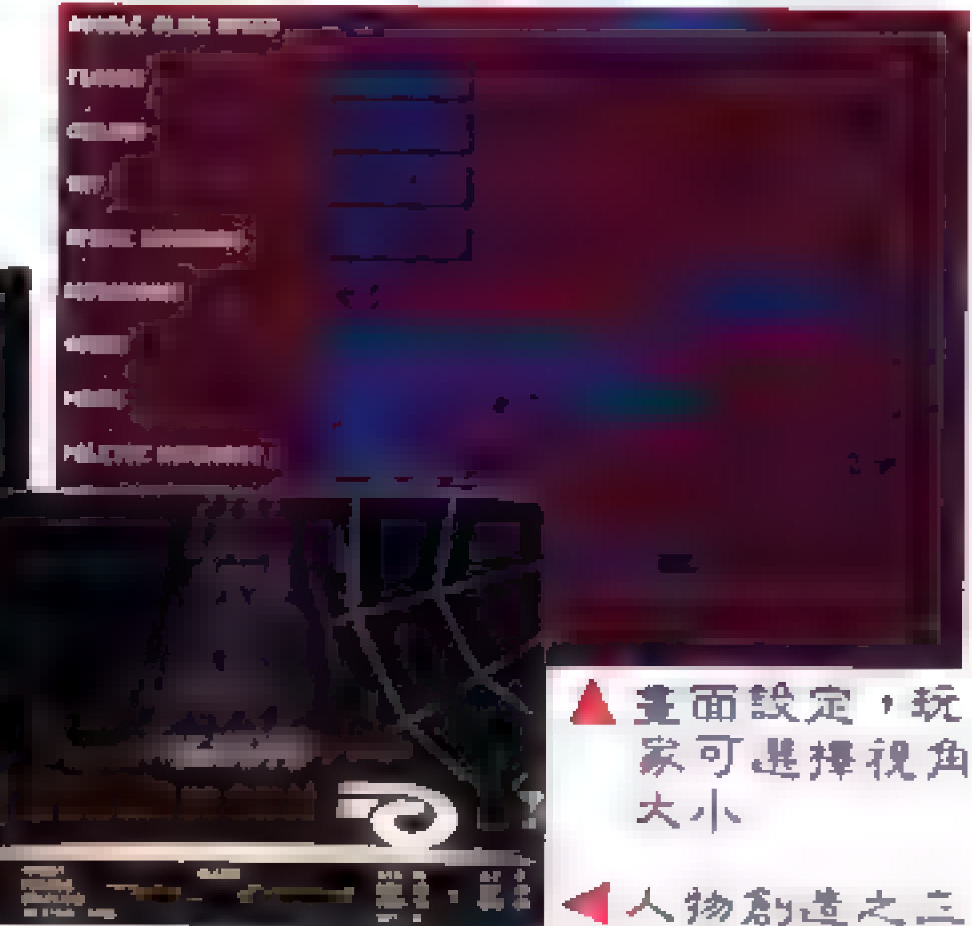
遊戲中的武器、[illegible]項鍊，都不再像以往一樣只是簡簡單單兩句話所表示的而已，這次 Menzoberranzan 採用了類似創世紀系列的「紙娃娃系統」，每一件裝備都是可以直接穿戴在人物身上的，藉著滑鼠的便利，你可以替你的隊員換上銳利無[illegible]

激烈的戰鬥[illegible]

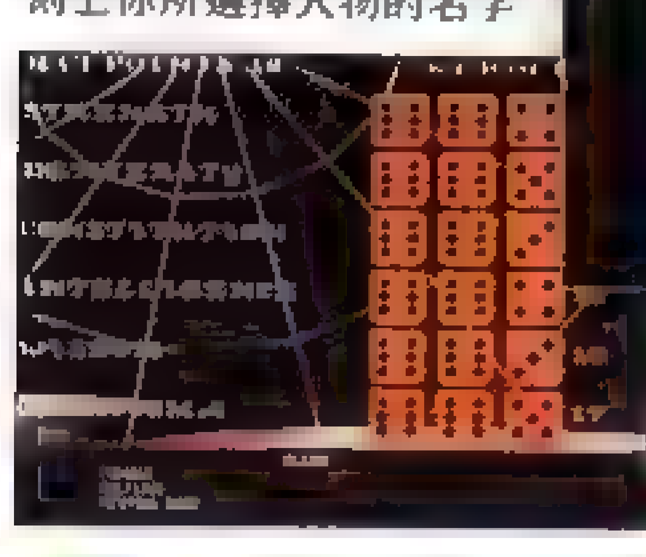
[illegible]擁有讓冒險者大展身手機會的地方[illegible]有讓人高枕無憂的[illegible]許多多嗜人血肉為樂的怪物是你的當然的敵人，[illegible]尖牙的食屍鬼、力大無窮的[illegible]、如影子般飄盪在空中的鬼影[illegible]的黑暗精靈都會和你周旋到底，再搭配上它們攻擊時的吼聲和受創時哀嚎，使得整場戰鬥彷彿正在你的耳邊[illegible]

特殊風格的創造人物畫面

承襲Ravenloft的風格，這一次創造人物的畫面也是風格詭異，在魔法五角星上選擇你的職業，在佈滿蛛網的墓室裏決定你的人物，最後才在墓碑上刻上你所選擇人物的名字：整個過程充滿了奇詭魔幻的氣氛，足以和 Ravenloft 挖空心思的 Taroke 紙牌一較長短……



▲畫面設定，玩家可選擇視角大小



◀人物創造之一

▲人物創造之二

◀人物創造之三

人物和裝備

比的長劍、沈重霸道的戰斧、做工精細的袍子、閃著金屬光芒的華麗盔甲，還是使用時會有無比魔力的神奇戒指；不過，在你血戰之後獲得的寶貴戰利品，你可別一股腦兒的全往身上戴，如果裝備的重量超過了隊員的負荷，他在戰鬥中的表現可是會大大的遜色喔！當然也不要忘記，你的魔法有時候是兼職的，他們的法力仍會受到金屬的干擾，要萬注意，不要讓你的法師空有高強法力卻無技可施。在這個不懷好意的世界裏，你可是沒有那麼多的機會去後悔你所做出的選擇——



琳瑯滿目的各式裝備

和緊追不捨的怪物

展開，更有趣的是平時氣氛詭異低沈的背景音樂也會隨著敵人的逼近而激昂起來，把整場戰鬥的情緒烘托到最高點，而敵人在你的最後一擊之後會從畫面外爆開，那種畫面確實可以滿足玩家復仇的心理——不過別因為這些效果而分神了，你的敵人可是不會放棄的喔——

遭遇怪物頭子，可選擇對話

待解的問題

遇敵時游標自動變紅警告

提示解謎訊息以供過關

Dragon Lord

龍劍客



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險＋RPG	CDROM × 2	2月上旬	386DX33以上 至少 4MB RAM CD ROM
製作公司	出版公司	國內代理	
SO TWARE TOOLWORKS	SO TWARE TOOLWORKS	太易資訊	

回顧94年遊戲軟體業者爲了吸引玩家們的青睞，最常在遊戲中加的「料」，非3D動畫莫屬了，且自「第七位訪客」以3D圖形技術獲得玩家的好評之後，3D動畫已成爲吸引玩家購買遊戲的要素之一，許多軟體公司紛紛以3D STUDIO或SILICON繪圖工作站來爲遊戲加入3D動畫，但能使玩家完全置身於3D圖形環境的遊戲畢竟不多，現在所要爲您介紹的「龍劍客」，就是繼「第七位訪客」、「夢幻之島」（MYST）後，在94年底所推出的一套第一人稱3D冒險遊戲。

在看完龍劍客動人的開頭動畫後，令人不得不佩服製作單位的3D動畫功力，在第七位訪客中，劇情動畫是採用真人演出的方式來表現，龍劍客則完全使用3D技術來呈現角色的動作，雖然仍看得出來生硬的地方，但仍算是唯妙唯肖，且採用VGA模式的畫面由於配色得當，實質直逼SVGA的水準，給第一眼的印像相當的不錯。

進入遊戲後，玩家將發現自己身處於一個完全3D的動畫環境中，在遊戲進行時，第一人稱的視角雖然令玩家看不見自己，但是畫面上的角色是以3D動畫來表現其動態，例如怪物會不停的到處走來走去，其他的人類角色也在所處的位置上忙著作自己的事，連滑鼠游標也是用一隻會動的小龍來表示。在逼近建築物或樹木時，還可以很清楚的看見物體表面的材質紋路，由此可見，龍劍客實在是一個很「3D」的遊戲。

若以躍一個第一人稱的冒險遊戲的角度來看，若深入去玩這個遊戲，玩家將會發現龍劍客並不是一個純粹的冒險遊戲，由於戰鬥系統的加入與角色個性的描述，使得它還有些RPG的成分在內，但由於玩家是使用小龍游標來探索場景並拿取物品，在解謎時則打開物品選單選擇適當的物品使用在適當的地點與物體上，這種玩法

正邪之戰揭開龍劍客的劇

話說18年前，魔軍大舉入侵和平的靜土，邪惡的魔王闖入城堡中向維繫正義力量的龍劍客挑戰，主角的父親雖身爲龍劍客，在生死未卜的決戰前將襁褓中的主角托負給忠實的老奴後，便喪命於魔王之手，十八年後的主角以農夫之子的身分在農村中長大，在獲知了自己的身世後，便決定前往城堡向魔王挑戰，進而開始驚險的復仇旅途。

魔王乘坐飛龍前來挑戰

正義與邪惡的生



◀ [illegible]飛翔的小龍來表示

▲第一人稱的面對面戰鬥介面

◀遊戲主選單背景以動畫來表現

▼打開物品清單的畫面

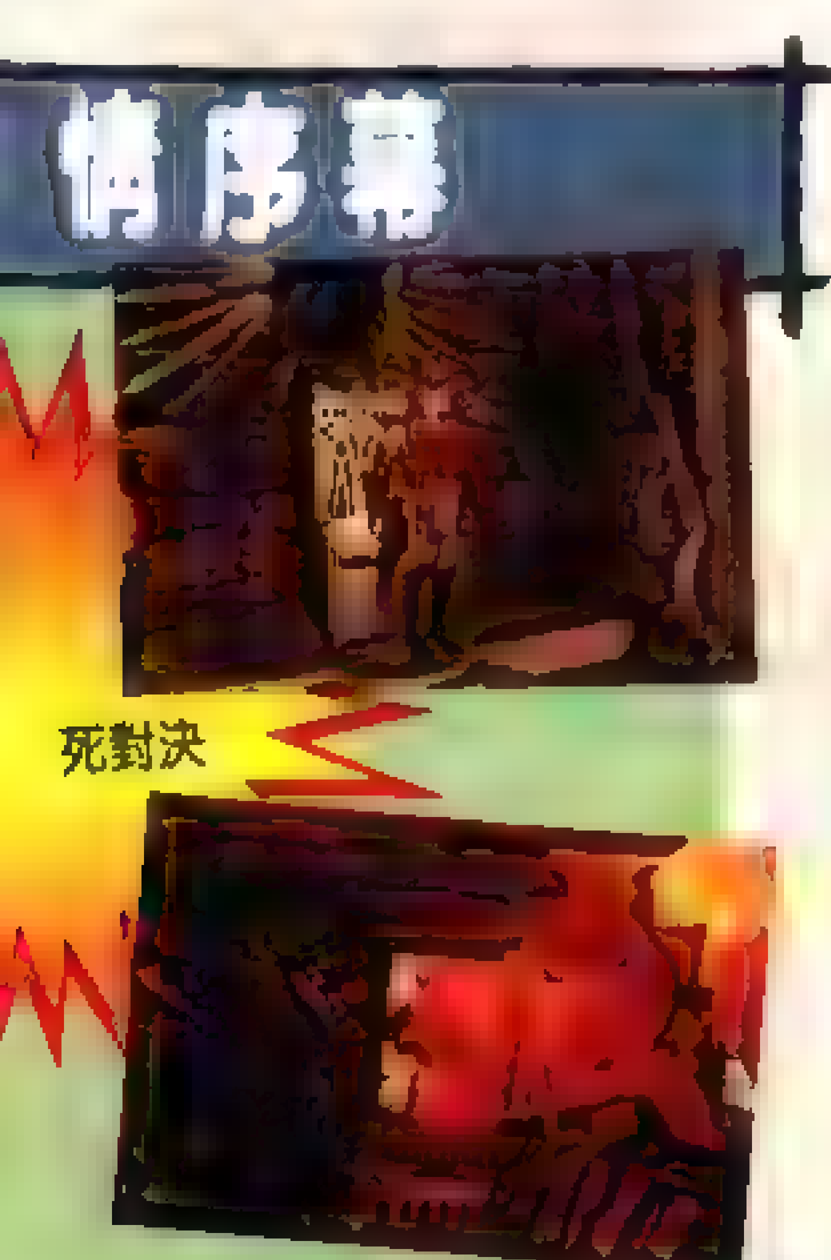
又以標準的冒險遊戲沒有兩樣了。

雖然本遊戲號稱為第一人稱的 3D 遊戲，但在場景的移動上和第七位訪客一樣，並無法作到像毀滅戰士那樣的 360 度捲動方式，但利用滑鼠游標，玩家可以在場景中作八方向的視野變換，在場景與場景間的移動有時則以動畫的方式來過場，藉以省略不重要的場景，算是比較特殊的場景移動手法。

更特殊的是在解謎上，龍劍客提供比較多線的解決問題方式來供玩家選擇，玩家可以採取暴力而直接的方式來解決問題，或是採用迂迴而和平的解謎方式來避免一些戰鬥衝突，而且當你採用暴力的方式來解決問題後，將會使整個遊戲完成更加艱難，不過整體來說，遊戲的難度還算適中。

綜合來說，龍劍客的 3D 動畫表現相當不錯，遊戲的互動性也很高，如果你是 3D 動畫的擁護者，當然非玩這個遊戲不可了，目前代理本遊戲的太易資訊正著手將其中文化，並請來曾為「瘋狂大飆車」配音的知名藝人曾國城等為遊戲配上中文語音，預計在春節時推出兩片 CD 包裝的中文版，對不是很能看懂英文訊息的玩家來說，真是一大福音。

情序幕



華麗的3D遊戲場景





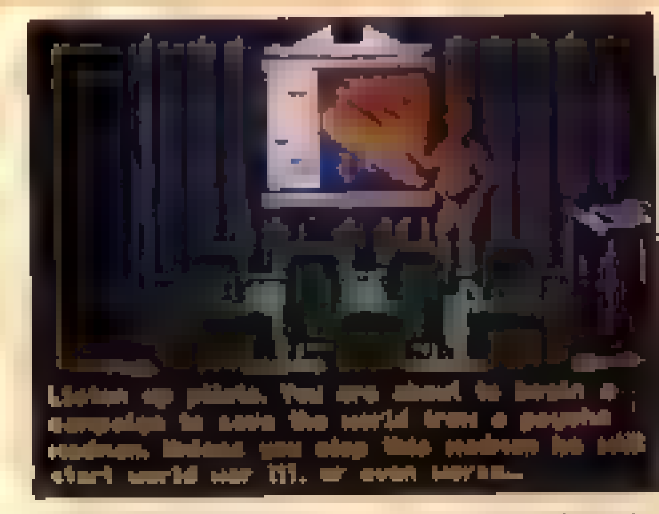
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
射擊模擬	3.8MB	未定	286 以上 544K 主記憶體
製作公司	出版公司	國內代理	
GREMLIN	GREMLIN	電腦休閒世界	

波斯灣戰爭雖然已經結束了相當長的一段時間，但是這個題材仍不斷有人引用來製作各種小說、電影，甚至遊戲也不免沾上一邊，所以GREMLIN公司便推出了『沙漠出擊』（DESERT STRIKE）這套與波斯灣戰爭有關的射擊模擬遊戲。這套以直升機為主角的遊戲，目的在於利用你所操縱的AH-64阿帕契直升機，去執行戰場上的各種任務。『沙漠出擊』原本在超任遊樂器上頗有名氣，後來移植到IBM PC上之後，完成度可說相當地高，算是個成功的移植作品。

選擇適合的主角







在『沙漠出擊』中，你可以從數名優秀的飛行員中，挑出其中一名來扮演你自己。這些飛行員在某些能力上都各有特色；有的武器命中率較高，有的則操控直升機的能力較佳。另外還有一名下落不明（MIA）的超級飛行員JAKE，如果你在任務途中能找到他，並將其救回來的話，就可以派他上陣。

不同型式的武器

在執行任務的途中，你的直升機可以配備三種武器：地獄火（HELLFIRE）飛彈、火箭（HYDRA）及30MM鏈砲。這些武器中以地獄火的威力最大，但是只有八發，所以通常用來對付較強硬的地對空飛彈或對空裝甲車；火箭的彈數較多，但威力也較弱，一般用來對付防空快砲或威脅性較小的地面目標；鏈砲的威力最小，但彈數有一千多發，可以用來掃射人員或沒有威脅性的地面目標。

彈藥及



充滿危險的戰場









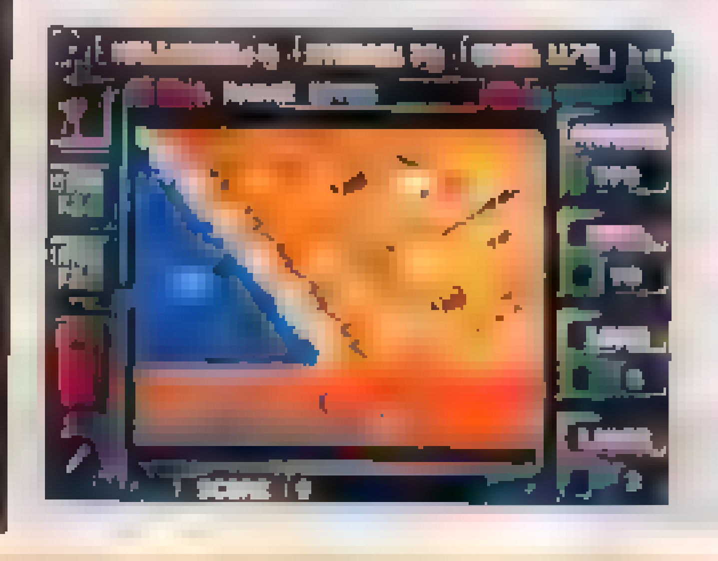




在你所要執行任務的地區中，充滿著各種危險的事物。除了你所要摧毀或執行任務的目標外，還有各式各樣的敵人，如敵軍人員、防空快砲、地對空飛彈及對空裝甲車等。這些敵人在發現你飛近他們的警戒範圍時，會盡全力攻擊你的直升機，這時你就得盡快脫離該地區，或是立刻將其擊毀。有時候你也可以發現有友軍人員正與敵軍戰鬥，那是落單的我軍失蹤者，你可以將他救回到艦艇上的我方據點，以獲得額外的分數獎勵。此外有時候也會出現某些特殊人物，你得將他「帶」（救回或抓回）進直升機內，有時可以得到一些重要的情報。

詳盡的任務資料介紹

為了幫助你能夠確實瞭解任務內容，所以在執行任務的途中，你可以隨時查看有關任務的內容及相關情報。在這個介面中，你除了可以在畫面側檢閱直升機目前的耐久力、油量、搭載人數及武器彈量外，還可以用以下的鍵來切換下述的功能：





- F1 地圖：顯示所有目標、敵人、友軍、補給及其它特殊事物之位置。
- F2 任務：顯示所有目標、敵人、友軍、補給及其它特殊事物的相關資料。
- F3 狀態：顯示目前任務的完成度。

油料的補給



在敵人遍佈的戰場上，就算你的閃躲技巧再高，一旦沒有了彈藥及油料，還是無法脫身。你可以在戰區各處角落，或是敵人的基地中找到油桶及彈藥箱，這時只要你將直升機飛到其上空，就可以用鉤索將其吊起，以補給彈藥及油料。

這是一個變化性及自由性都相當大的射擊模擬遊戲，而且還具有一些戰略的成份，可說是套移植得極為成功的佳作。如果你自認手腳夠靈活的話，不妨來試試在戰場上出生入死的滋味，保證快感十足。

昆蟲大戰

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰　略	8MB	未　定	386 以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Dynamix	Dynamix	軟體世界	



見過螞蟻群爲了食物與其他昆蟲大打出手的鏡頭嗎？看過山林中蜘蛛捕食獵物，佈網設陣以待的畫面吧！現實生活中的弱肉強食隨處可見，不僅昆蟲、動物如此，人類的世界中亦有如此物競天擇的情形。由 Dynamix 出品的『昆蟲大戰』雖然需要指揮昆蟲互相爭鬥，但設計群卻將遊戲風格設定的相當熱鬧、有趣。



[illegible]可樂都是我們攻佔目標

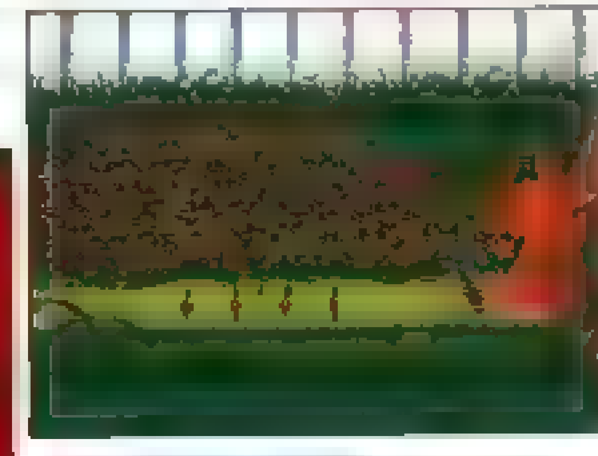
在遊戲中玩家所扮演的是一方昆蟲大軍的司令官，爲了打擊敵方的害蟲，必須不斷地面對接連而來的挑戰。由 Boot Camp 菜鳥等級開始的 50 場大大小小戰役，考驗的是玩家的戰略指揮能力，雖然剛開始的幾個關卡相當地簡易，但隨著關數的增加挑戰性也相對的提高，除了要考慮地形的限制之外，昆蟲的技能、速度、強弱也是致勝的重要關鍵。

戰鬥可是戰略類遊戲的精華所在，『昆蟲大戰』的戰鬥進行方式，類似『極道梟雄』的及時戰鬥系統，怎麼說呢？在每場戰役的開始，玩家對每隻昆蟲下達不同的指揮命令後，即可啓動螢幕下方的計時器，這時您麾下的各類昆蟲戰士便會依照指令執行戰鬥、占領、投擲炸彈…等任務，在過程中玩家若沒按下計時器的暫停鍵，那不管敵方或我方遭遇後即開始爭鬥，一直到規定時間結束或一方全部陣亡才會停止。因此玩家即可利用此項功能，視戰況暫停下達合適的指令，如此對一些需要搶時效的戰役來說，可節省不少時間。

遊戲中出現的昆蟲共有 22 種，若要同時指揮這些小傢伙，可能會很麻煩。因此每場任務開始，遊戲即已內定好參戰昆蟲的數量、種類，玩家並無選擇的權利，但也因爲這樣，某些戰役的困難度就會反應在敵眾我寡或地形優劣的先決條件上，所以玩家必須了解每隻昆蟲的攻擊與防禦力的強弱，飛行、步行、跳躍或游泳速度的快慢、是否具備特殊技能？運用上述能力的差距和特性玩家應可領悟到戰略應用才是贏得勝利的不二法門。

遊戲的畫面風格處理地相當卡通化，每隻昆蟲的造型都很有趣，在執行任務時也會因爲遭遇事件的不同，而有不同的小動作，如：打鬥、遭受炸彈襲擊（反應會隨炸彈種類變化）…等，令人莞爾的肢體語言，增加不少遊戲的娛樂性。音樂、音效與遊戲配合的還算不錯，出征時的號角聲、炸彈的爆炸聲、水池中的游泳聲和戰役進行時輕快的音樂，都能讓人感受到遊戲輕鬆、熱鬧的氣氛。





總結來說，『昆蟲大戰』中的小主角是整遊戲的歡樂來源，玩過血腥、戰鬥氣息濃厚的戰略遊戲後，不妨嘗嘗這道爽口的清淡小菜，讓充滿殺戮的眼神回復柔和的光芒吧！下一場的任務目標是好吃的炸薯條哦！你準備好了嗎？

昆蟲大軍秘密檔案



[illegible] Ant

是個快速的步行者，丟擲炸彈的距離比小丸蟲還要遠。

攻擊力：6

防禦力：3



暗殺蟲（Assassin Bug

具潛行能力，可突破敵方防禦陣地，並給目標強而有力的攻擊。

攻擊力：2

防禦力：0



[illegible] Bee

有長程飛行能力的強力戰士，同時也是個優秀的長程轟炸者。

攻擊力：13

防禦力：4



潛水甲蟲 Diving Beetle ,

具橫越水域的能力，與先前的昆蟲比較起來，潛水甲蟲算是目前最強的戰士。

攻擊力：15

防禦力：6

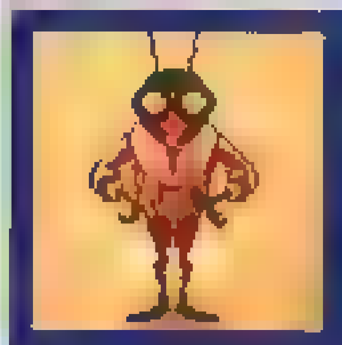


[illegible] Medic Ant

可以醫療受傷的昆蟲，但需要足夠的體力，醫護兵蟻並不能參加戰鬥

攻擊力：0

防禦力：0



蚊子（Mosquito）

飛行速度最快的飛蟲，擁有銳利的叮咬攻擊，但卻是個弱小的防禦者

攻擊力：8

防禦力：2



[illegible] Moth

飛蛾能在空中運載其他昆蟲（除了犀牛甲蟲和其他運輸蟲之外），但卻無法丟投炸彈。

攻擊力：2

防禦力：1



蟑螂（Cockroach ,

是個很壯碩的防禦者，對於有毒且具傷害性的地形也有免疫能力。

攻擊力：6

防禦力：7



閃電[illegible]蟲（Lightning Bug

能力中等的戰士，在飛行類昆蟲中比蚊子還要強壯，但略遜於蜜蜂。

攻擊力：10

防禦力：3



[illegible] Commander

在其指揮範圍內的友軍都會增加攻擊與防禦力的點數。

攻擊力：6

防禦力：5



跳蚤 Flea

步行能力非常快，並且能做短程的跳躍，但戰鬥能力並不強。

攻擊力：4

防禦力：7



[illegible] Water Boatman

可搭載其他的昆蟲橫越水域（除了犀牛甲蟲和其他運輸蟲之外），並且擁有中上的攻擊力。

攻擊力：10

防禦力：4



小丸蟲 Pill Bug

能丟擲炸彈（但距離並不如螞蟻遠），且是一個耐打的防禦者，炸彈對小丸蟲起不了作用。

攻擊力：7

防禦力：7



[illegible] Spider

唯一能同時攻擊多隻昆蟲的戰士，對付一整群敵人時最能發揮功效。

攻擊力：14

防禦力：4



黃蜂 Wasp

在所有的飛行蟲類中，黃蜂是最強的戰士。

攻擊力：16

防禦力：8



[illegible] Grasshopper

是個強而有力的跳躍者，攻擊力中等但防禦力非常微弱。

攻擊力：8

防禦力：1

第五艦隊

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰 略	11MB	未 定	610KB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
STANLEY ASSOCIATES	AVALON HILL	未 定	



說起現代戰爭一特別是海戰，實在令筆者感到無奈，因爲科技決定了一切。而且更慘的，是你發現自己是在劣勢的那一邊時。在海軍服役時，有時在外島護航中碰到雷達或聲納掛了，更是氣得跳腳。老實說，裝備老舊也不能太苛責它們，不過要是碰上潛艇時，那時的下場，恐怕也不見得比貝爾格蘭諾將軍號好多少。好了，現在我們可以擺脫無力感，來嚐試一種新的作戰方式一海平面外摧毀。這就是「第五艦隊」迷人的地方。美、俄、英、法等各國高科技的船艦、飛機在我們手上賣命演出，輸了重來，贏了暗爽，也不怕落海令死。地點則是美國第五艦隊所駐紮的印度洋，其中也包含波斯灣，當然有伊拉克，這是本遊戲名稱之由來。要不然我們那管什麼第五艦隊，第七艦隊還比較熟呢！

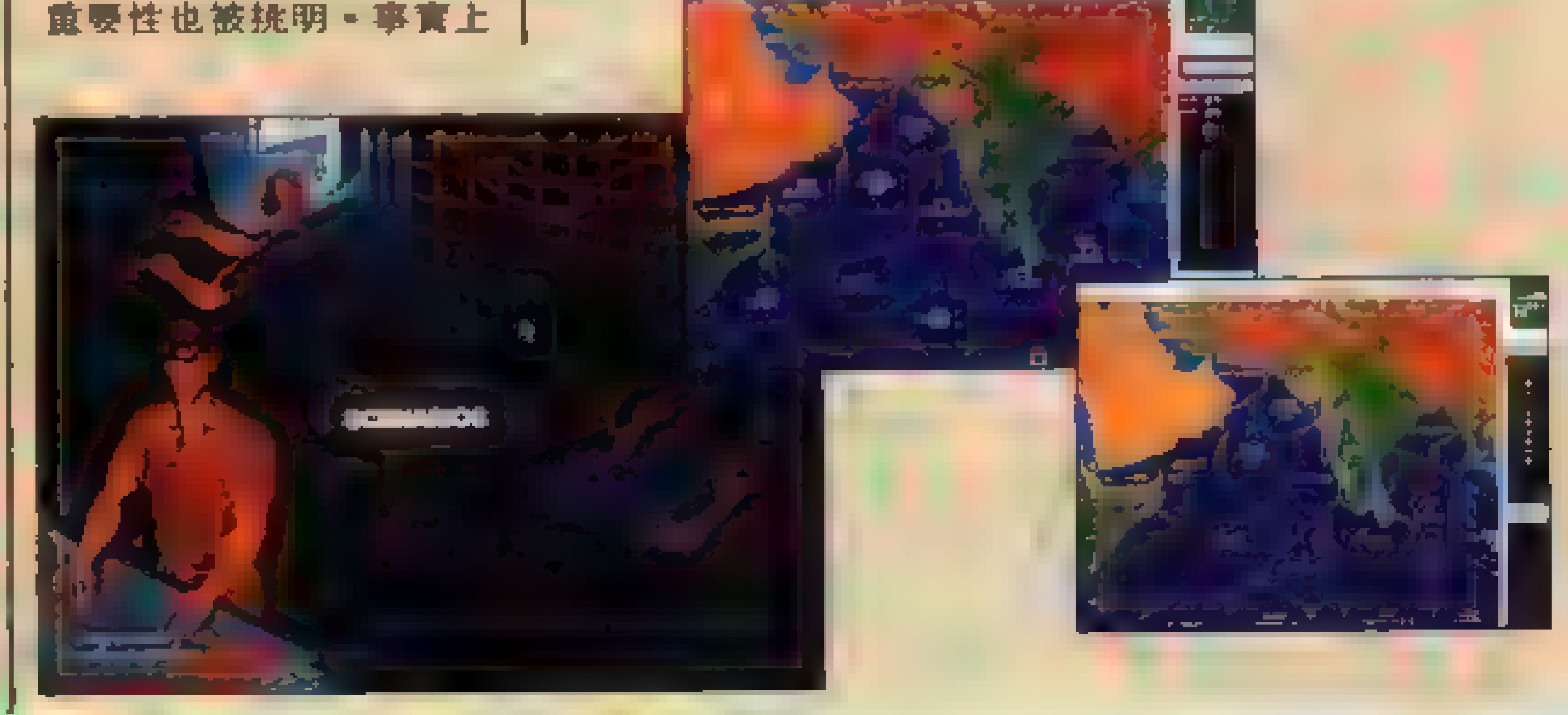
日新月異的武器

武器有對艦飛彈，像魚叉、戰斧等；另外還有反潛武器、魚雷，以及破壞陸上目標的巡弋飛彈。每種武器每艘船同時可發射最多八枚，而且不能同時發射不同種類的武器，像這艘船發射了飛彈，就不能同時發射魚雷對付潛艇。每艘船只能一次攻擊一個基地或支隊，不過同一個支隊中不同船隻可攻擊不同目標，彈藥不足可返回港口補充（有時會規定必須在特定港口才行），攻擊時命中率及摧毀力會顯示以供參考，所以如果發射了八枚飛彈卻落空也不要奇怪（運氣太差了）。



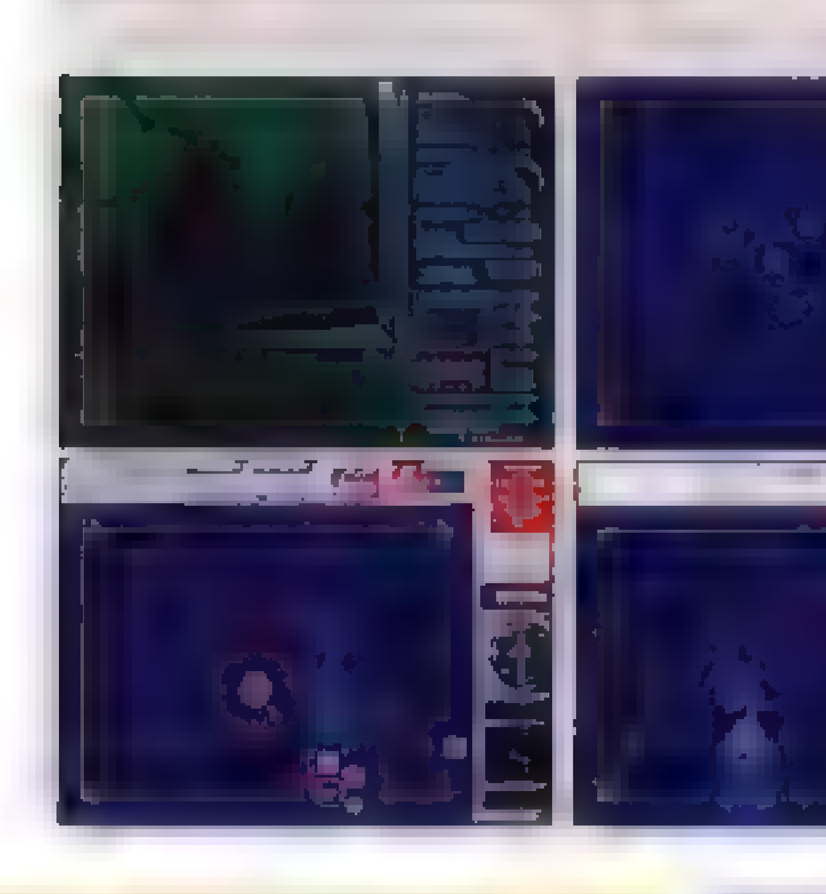
激烈的區域衝突

這可是相當熱門的話題。從蘇聯解體以來，世界已不再是美蘇兩大陣營對壘，看來世界要和平了。但是雖然沒人爭做世界老大，卻有不少人想當角頭老大獨霸一方，好不威風哩！於是似乎戰爭又回來了。東亞的中共、印度洋上的印度、阿拉伯半島的伊拉克都是野心不小，窮兵黷武的代表性區域強權。託了沙漠風暴的福，讓世人眼光注意到印度洋這個波濤洶湧的海域，美海軍第五艦隊在此區域的重要性也被挑明。事實上在這些強權中，親共的印度雖然人民窮苦，但發展核子及軍力不遺餘力，軍力也頗可觀，伊拉克更不用說，但是論海權，還是俄國及美國比較夠看。



複雜的遊戲架構

遊戲是由許多戰役組成，分成綠色及紅色陣營，可參加國家為美國及其英、法盟友，而反派則為俄國及印度等盟友。每場戰役都有一些作戰目標要達成，勝負是採計點制，擊沉敵艦、摧毀敵人機場、港口、潛艇、飛機皆可得到勝利點。而為求平衡，設計者會在軍力不平衡的戰役中，一開始就給劣勢者一些同情分數，最終結算雙方點數論輸贏。 AI 模式分三種，不過針對敵人的位置，必須在偵察範圍內才能見到真實的作戰模式（亦為索敵模式）玩家可要小心才行。玩家可操縱飛機、潛艇及水面艦艇進行作戰，完成特定任務可得額外加點，像第一個任務的美軍運輸船團到達目的港口可加 20 點，儘可能保住己方武力，進而消滅敵人戰力是本遊戲的重點。

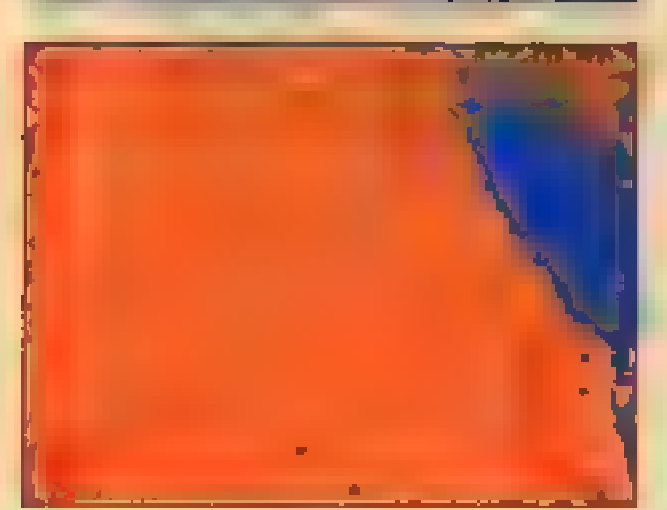


多重回合制的戰鬥

遊戲中的戰鬥採回合制，但是飛機、潛艇，及水面艦隻的回合是分開的，玩家可決定先玩那個回合。但是有時順序是很重要的；像是先玩飛機可先下空中巡邏任務以確保安全，並派出偵察機搜索敵人，也可派飛機攻擊敵人。不過如果有航艦，可能要考慮先玩水面艦隻回合，尤其是攻擊目標並不在相同飛航情報區中時，可先移動至目標附近水域，等飛機回合時再出動攻擊，否則飛機回合時未能攻擊，而航艦移動後要等下輪才能再以飛機攻擊，很可能會重蹈中途島的慘劇。







結論

新式船艦，飛機大對決，有戰艦、巡洋艦、驅逐艦、航艦及大批飛機，但可惜裡面的武器圖鑑是黑白而不是彩色，而且幾乎是先下手為強，後下手遭殃，可能要多儲存檔來增加命中率了。戰役定得太死，也比較沒有太大發揮空間。不過如果玩家喜歡新式飛機及船艦，那麼來第五艦隊玩玩倒上抓迷藏也不錯，另外還可多認識一些先進的武器概要資料。剛開始可能一下就船毀人亡，不過只要小心地學習，像第一個戰役，就可以很輕易毫無損失地贏得勝利並獲取高分，其他的就要看玩家去嘗試了。





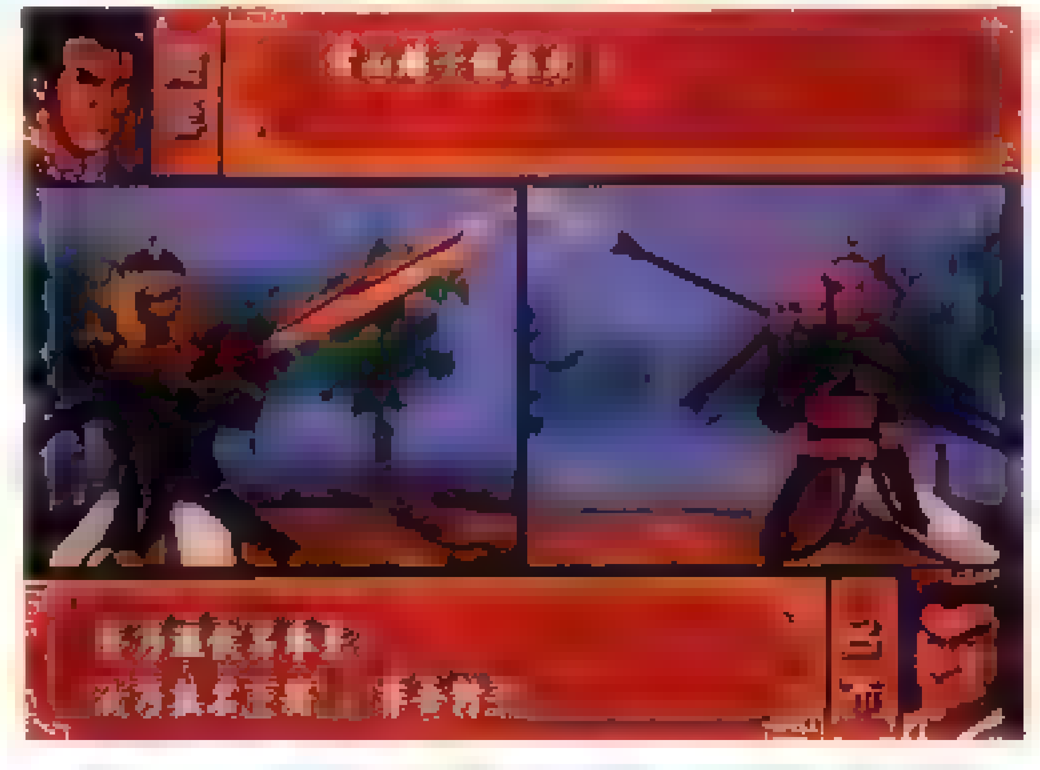
三國演義再起風雲

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略	未定	未定	未定
製作公司	出版公司	預定售價	
軟體世界	軟體世界	未定	

三國演義在筆者剛開始玩電腦的當時就已經推出了，而且造成當時的轟動，雖然那時已有光榮的三國志系列，不過中國人自己製做的三國演義的GAME仍是穩坐最受歡迎的寶座。當時的三國志沒有像現在有中文版，所以親和力還是比不上三國演義。後來光榮的三國志三代、四代的出現，加上台灣代理商的中文化，雖然定價…，賣多…仍有十堆人搶之若鶩，而日文版老早在玩家之間流傳了一陣子了。因此三國演義也漸漸的被人遺忘了，這一、兩年才加入這個廣大的電玩世界的人根本不知道三國演義的存在，而只知道光榮的三國志系列。為此三國演義的作者當然不會就此甘心，於是決定推出三國演義二代，奪回他們的江山，而且聲勢相當大，根據消息準備推出光碟版喲！

VR式的武將單挑畫面・呈現刀光劍影的臨場感

既然三國演義二代「做掉」了光榮的三國志系列，那他應該有三國志四代所不及的特點吧！（因為製作小組將它的假想敵設定為三國志四代!!）首先筆者認為最大的不同就是在武將單挑的畫面，三國志無論在三代或四代時，武將單挑玩家都無法插手，雙方選定武將之後，再來就是電腦的事了，絲毫沒有一點自主性。三國演義二代就不同了，玩家不但可以操作，而且還有十餘種作戰方法可以運用，作戰採回合制，這種作戰方法源自任天堂上面的「聖鬥士星矢」，在大宇的L・MAN也是採用相同的作戰方法。就是玩家下使用招數，電腦自行攻擊。以指令來命令武將的戰鬥模式，可選擇自動戰鬥以縮短時間。三國演義二代還有一些特別的招式，只有特定人物可以使用，像是「拖刀計」、「生擒」…等。所謂的拖刀計就是假裝逃走，當敵將在背後追擊時反身過來給予致命一擊，命中率相當的高。除此之外，還有逃走及投降，逃走成功可以避免重要武將被擒或被砍頭，投降的話是絕對不會被敵方殺死的。還有全力一擊，大喝一擊等指令，其他筆者就不要公佈太多，要保留一點神秘感，留給玩家一點幻想的空間。在武將單挑還有一點是其他這種類型的戰略遊戲都沒有的，就是武將的各種招式攻擊動作，全部以3D STUDIO繪製，感覺上實在多了。占螢幕三分之一的畫面，精細表現出武將開刀來劍往的格鬥。裡面的動作栩栩如真，有點像在看武打片，像是武將的劍氣太強大，使得地上被劍氣劃



常山趙子龍單挑溫侯呂奉先

出一道裂縫，且裂縫旁邊塵土飛揚。或者是連整座山都被砍成兩半的誇張功夫。

呂布之刀氣劈地追敵殺













趙雲之槍芬勢空奪敵魄











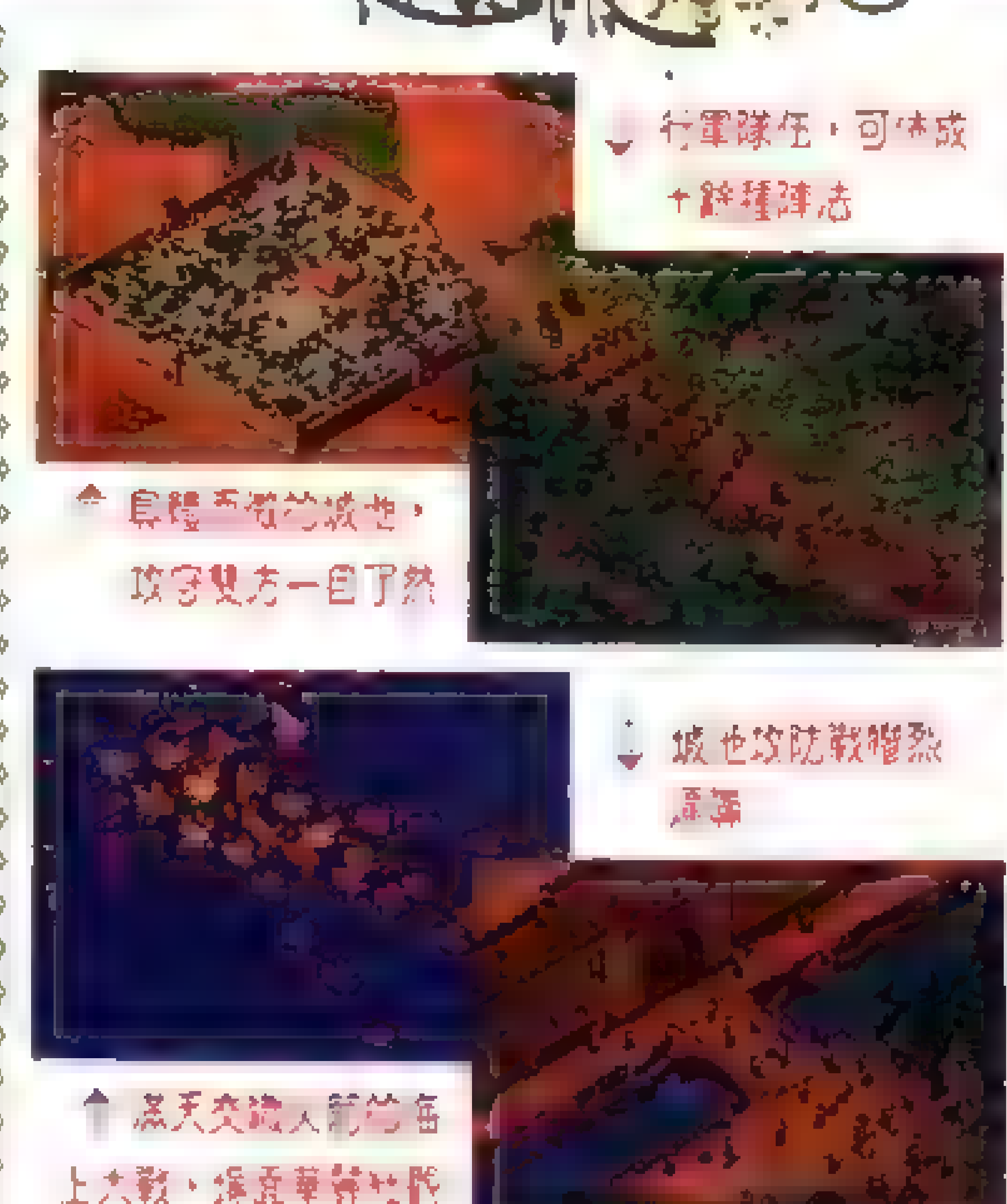



細膩的戰場與多變的作戰

雙方軍隊作戰也是相當重要的一環，在三國志四代中，戰場部份令人讚賞，但是在三國演義二代卻更勝一籌，除了戰場更加精細之外，而且人物也變大了許多，不像三國志四小小的關人。還增加了些三國志所沒有的戰場，像是海上作戰、沼澤、橋等。雙方以戰船在海上作戰，雙方以人為

文轉下頁

相互射擊，這種眞實的感覺是從前所沒有的。作戰時間也分爲清晨、白天及夜晚；還有五種氣候：晴、風、雨、霧和雪。各個作戰時間及氣候對軍隊的影響力各有不同，在夜晚時我們可以使用「夜襲」戰術去攻打敵人，其他時間則不行；雨天就無法使用火攻，但使用水攻攻擊力反而加倍。戰除了有許多策略可供使用，計謀增加至三十多個，很多計謀及策略都有實地參考三國演義小說，而設計加入遊戲中。雙方軍團交戰時也不再只有一團「中肉」際去飛揚了，這時會切入軍團交戰的畫面，玩家可以更進一步使用其他策略殲滅敵人。在這其中就屬陣法最特殊了，依照各軍團的指揮官帶兵能力不同而可選擇不同的陣法。不同的陣法對軍隊整體的攻擊，防禦能力有不同的增減。也就是說兵力相差數量不再是勝利與否的因素，軍團擺的陣法也佔有十分重要的一環。一個排列好的陣法，未必就會敗給兵士數量多的軍隊，如果由諸葛孔明帶隊的話，就可以使用防禦力超強大的「八陣圖」，其他像是司馬懿的「渾元一氣陣」、姜維的「長蛇捲地陣」等，以前只能在小說上看到，現在都可以由我們自由使用了！



行軍隊伍，可排成十餘種陣法

具體而微的城池，攻守雙方一目了然

城池攻防戰慘烈激戰

滿天交織火箭的[illegible]上大戰，保證華麗壯觀

精彩的歷史故事再次重現

三國演義二代內含七部的劇情，分別是：一、斬黃巾英雄首立功（討伐黃巾）、二、[illegible]（董卓專權）、三、陶恭祖三讓徐州（劉備得徐州）、四、戰官渡本初敗績（官渡之戰）、五、定三分隆中決策（孔明出廬）、六、關雲長放水淹七軍（荊州爭奪戰）、七、五丈原諸葛禳星（孔明去世）七個時代，在各個時代中也有穿插眞正的歷史故事，當玩家的目前所有狀況都符合歷史事件的成立條件時，歷史事件自然就會發生，共有一百種歷史事件會發生，史上的「桃園三結義」、「溫酒斬華雄」、「曹操暗殺」、「過五關斬六將」、「趙子龍單騎救主」、「火燒赤壁」、「七擒孟獲」等著名事件都有包括其中。數百項的指令，涵蓋政治、經濟、軍事、外交等部份，還有四十七座的城池、[illegible]個戰場，八百餘位的政治人物及武將，栩實逼眞的地形之美的展現古戰場的風貌。各人物的屬性也比三國志內多了不少，除了看的見的屬性之外，還有一些玩家看不到的隱藏屬性如[illegible]、血統、[illegible]等，大大提高了可玩性。

三國演義二代是使用高解析度 256 色來進行遊戲，又再度超越三國志了，尤其是武將單挑的畫面更是值得一看，3D STUDIO 的動畫做的還眞是棒，每一個動作都有對應的動畫，[illegible]個動畫約佔 1 MB 多的空間，試著手上的 Demo 約佔 30MB 而且還占一部份而已，如此看來一說也有 100MB，大概沒有人會出磁片版的吧！所以三國演義又是光碟機的人[illegible]，過年領紅包時[illegible]光碟機了。現在光碟儼然就是一個主流，而且越來越成熟了，是時機了！對了，國內遊戲很少支援的 General MIDI，三國演義二代中也有支援呦！三國演義二代推出時[illegible]又會引起一場三國旋風，讓我們拭目以待吧！噢！又有人在流口水了[illegible]。



八百餘名文臣武將之部份人物

魔龍紀事

QUINTIA ROAD II

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
文字冒險	10MB	已發行	286 以上機種 640KB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
GREAP 株式會社	GREAP 株式會社	天堂鳥資訊	



一段異世界的冒險之旅

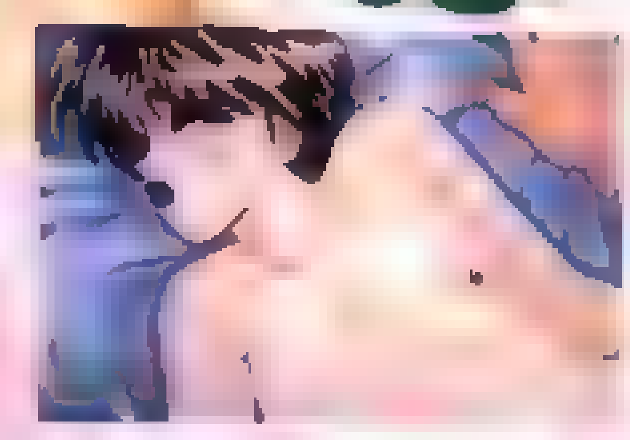
西元 1996 年，聖誕節前夕在紐約繁華的街上………一位 FBI 的探員正在追查近兩年來多位高科技研究人員失蹤案件，其中包含應用物理學、應用工學、微生物學及其它各類尖端人才，忽然間他發現一位可疑男子，於是他一路跟蹤，就在他正要逮捕那位可疑男子時，一瞬間，像失去重力般，四周圍發出陣陣光芒，他就這樣消失在空氣中，故事就此展開；他被捲入異世界空間漩渦中，來到一個由五位美麗女王所統治的異世界，等到他恢復知覺時，他看看四周，竟身處在一片無際的沙漠上，忽然在空中出現一騎巨龍之女子，而她也正是這異世界各王國中最大統治國女王之女，她認為這名 F.B.I. 的探員是來解救這個異世界的英雄，就這樣他們兩人及這隻巨龍，共同展開這一段異世界之旅。

整個遊戲過程，就像 007 電影一樣，有英雄救美，更有美女投懷送抱，讓您驚豔不已。這是一套由日本 NEC-98 移植至 IBM PC 並且中文化的遊戲，本遊戲曾經上榜日本成人級遊戲數週之久，造成一股新遊戲型態旋風，結合文字角色扮演並加入魔法戰鬥內容，而不會像文字冒險遊戲那樣乏味，整個故事內容，對話都非常生動活潑並且帶點顏色，相信必可老少咸怡，各種不同造形的美少女圖，再加上精采的過場畫面，您的漫漫長夜不再寂寞了！這是天堂鳥公司代理日本遊戲所發行的第一套 'H' 產品，為了避免小朋友看到不該看的，故只發行"普遍級"磁片版及光碟版遊戲，而"限制級"版則需寄升級卡並附上身份証影本至天堂鳥公司換取（限 18 歲以上），遊戲中全程均為 640 × 400 高解析 16 色畫面，配合絕妙的音樂，稱得上是難得一見的精緻遊戲，再加上體型漂亮動作養眼的美少女圖，您一定會喜歡，相信在嚴寒的冬季，必能帶給您絲絲的暖意，千萬不要錯過喔！





兒童不宜的H畫面



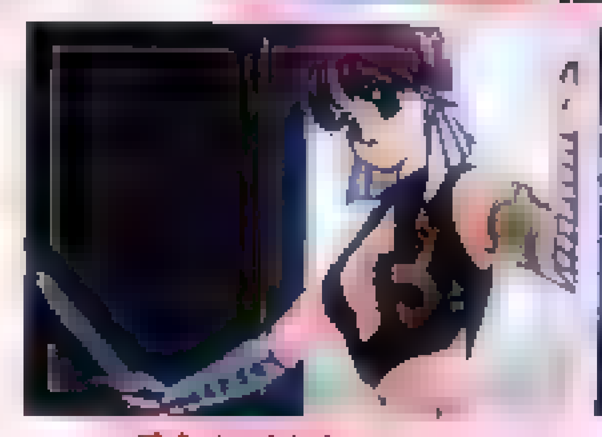


紐斯▼

遊戲中的男女主角



▲露西亞



▲莎娜娃



▲瑪麗亞



軒轅劍外傳 楓之舞

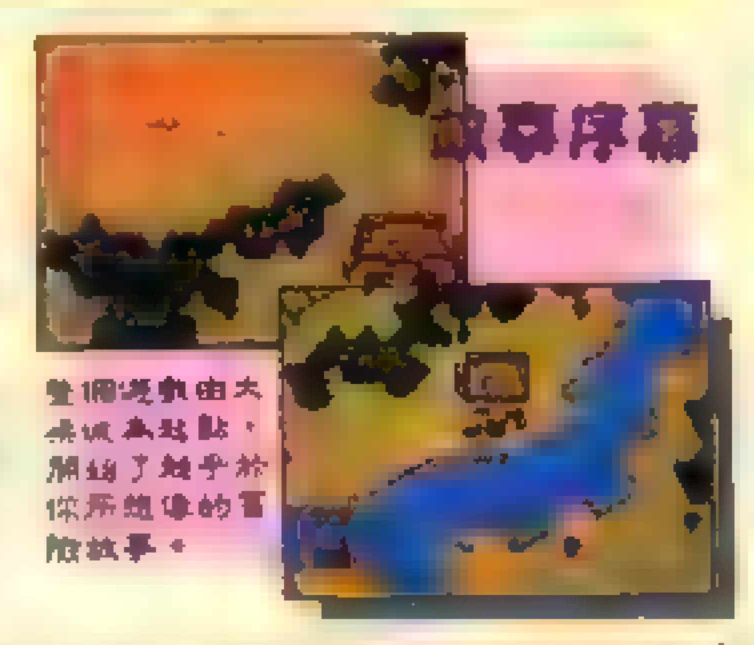
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	未　定	未　定	286 以上機種 記憶體 大小未定
製作公司	出版公司	預定售價	
大宇資訊	大宇資訊	未　定	

隱藏在歷史深處的傳說故事

西元前四百二十年左右，周威烈王六年。由於當時中原齊國被田氏奪權取代，南方吳、越兩大強國滅亡，中央大國晉被自家的卿大夫韓、趙、魏三家瓜分等足以影響歷史的大事發生，所以中國整個歷史的演變由原來的春秋時代轉變為戰國時代。

大宇 DOMO 小組最新作品—《軒轅劍外傳．楓之舞》正是處於這樣一個動亂、崩裂、紛爭四起的時代。並已經將整個遊戲的故事架構完全地融入中國的歷史中，利用虛構的角色為主，圍繞在歷史上如墨子、鬼谷子、魯班、龐涓及孫賓等著名人物的身邊來鋪陳整個劇情，同時結合中國古代傳說中奇門科技「機關人」的技術，將遊戲又發展到另一個高潮，創造出一個真實和虛幻、矛盾與衝突的神州大地。

故事序幕



整個遊戲由大梁城為起點，開始了赫子於你所想像的冒險故事。



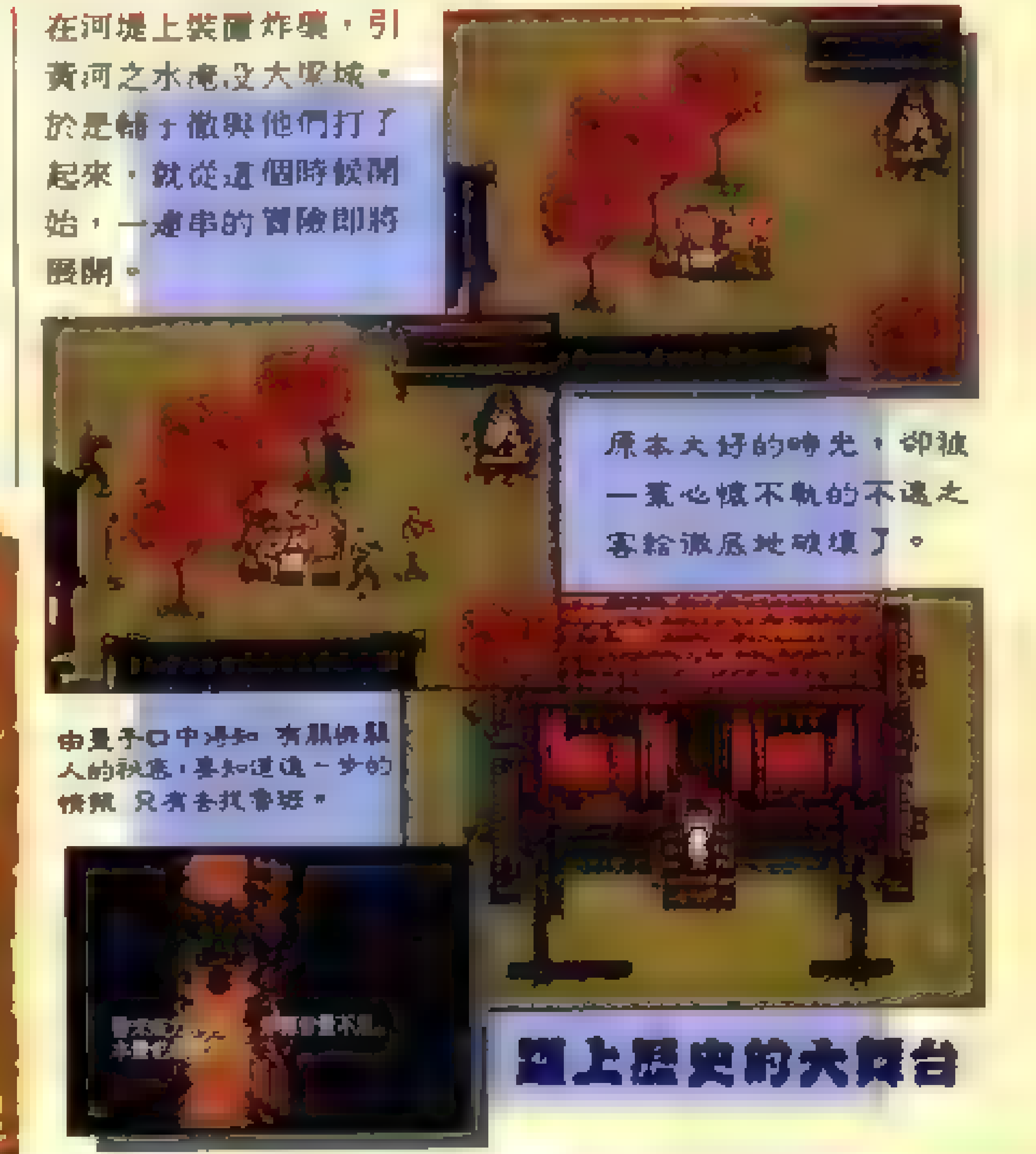
故事的開始，大梁城外的村中，一群人正圍觀著兩人下棋，其中一位正是本故事的主角—輔子徹。

就在這個時候，聽見遠處傳來一陣急喘聲，街上的百姓開始朝東狂奔。原來是黃河決堤，洪水向大梁城洶湧而至。輔子徹突然看見大梁西方河堤上有幾個不明人士，上前一看，正巧發現了他們的陰謀。他們正想在河堤上裝置炸藥，引黃河之水淹沒大梁城。於是輔子徹與他們打了起來，就從這個時候開始，一連串的冒險即將展開。

告訴各位一個天大的好消息，在這一次軟體世界雜誌一份驚奇大禮中，附有《軒轅劍外傳．楓之舞》的試玩版。在這邊為大家介紹一下整個試玩版的載入模式及遊戲進行的方式。

一開始將光碟放入光碟機中，在SWDA的目錄下，鍵入 INSTALL 的指令，載入完畢後，選擇配備設定好後，即可鍵入 PLAY 的指令便可以享受軒轅劍外傳的世界。

在這裡值得一提的是，此次《楓之舞》有提供XMS的模式， 玩家可在由載入遊戲的設定中，打開這項功能。但如果事後發現進行遊戲時，有不穩的情況發生，可再在 INSTALL 設定中關掉。另外，整個遊戲的操縱方式，與《軒貳》大同小異，但是越玩越可發現其中的奧妙，又覺得與《軒貳》有天壤之別。希望大家可以先利用這個試玩版解解饞。

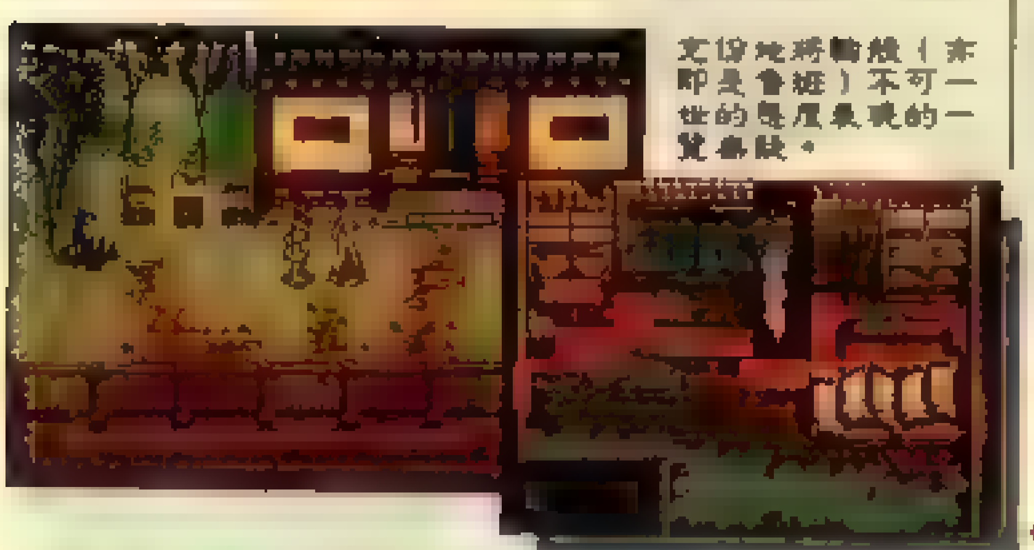


踏上歷史的大舞台

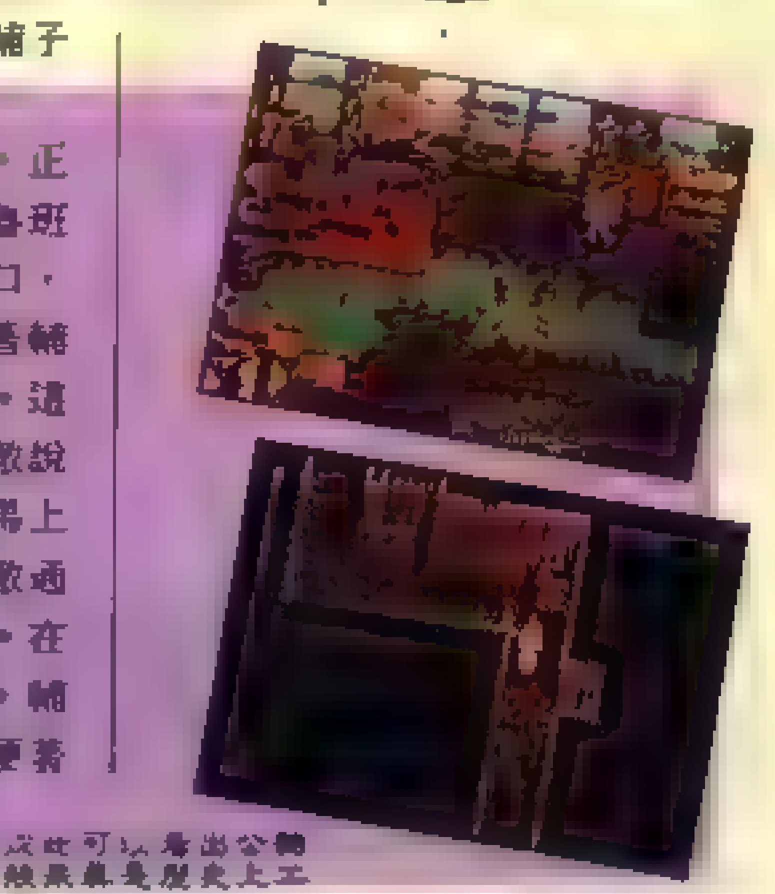
洛陽城

奉師父之命來到洛陽拜訪公輸般（人稱魯班），詢問關於機關人之事的輔子徹，向當地百姓打聽到他是住在城外的一艘船屋中。經過由數艘小船搭成的木板橋，終於找到了公輸般的家，船上花草、樹木、住處以及家畜等應有盡有，規模之大令輔子徹嘆爲觀止。

船上有一老人，正是中國工匠之祖—魯班，他不等輔子徹開口，自顧自地說道！帶著輔子徹進自己的房子。這個時候，只要輔子徹說沒幾句話，公輸般馬上打岔，還要求輔子徹通過自己設計的機關。在無從辯解的情況下，輔子徹與機關人只好硬著頭皮上囉！



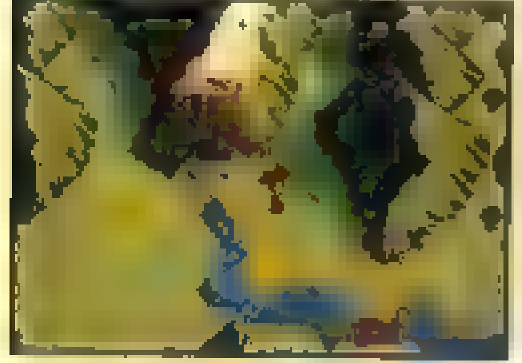
充份地將輸般（亦即是魯班）不可一世的態度表現的一覽無餘。



從此可以看出公輸般果真是歷史上工匠之祖。

鬼谷

由於自公輸般那得不到所需的資料，輔子徹便帶著機關人，依照公輸般的指示，來到了



太室山下，正是鬼谷的所在，想要從鬼谷子口

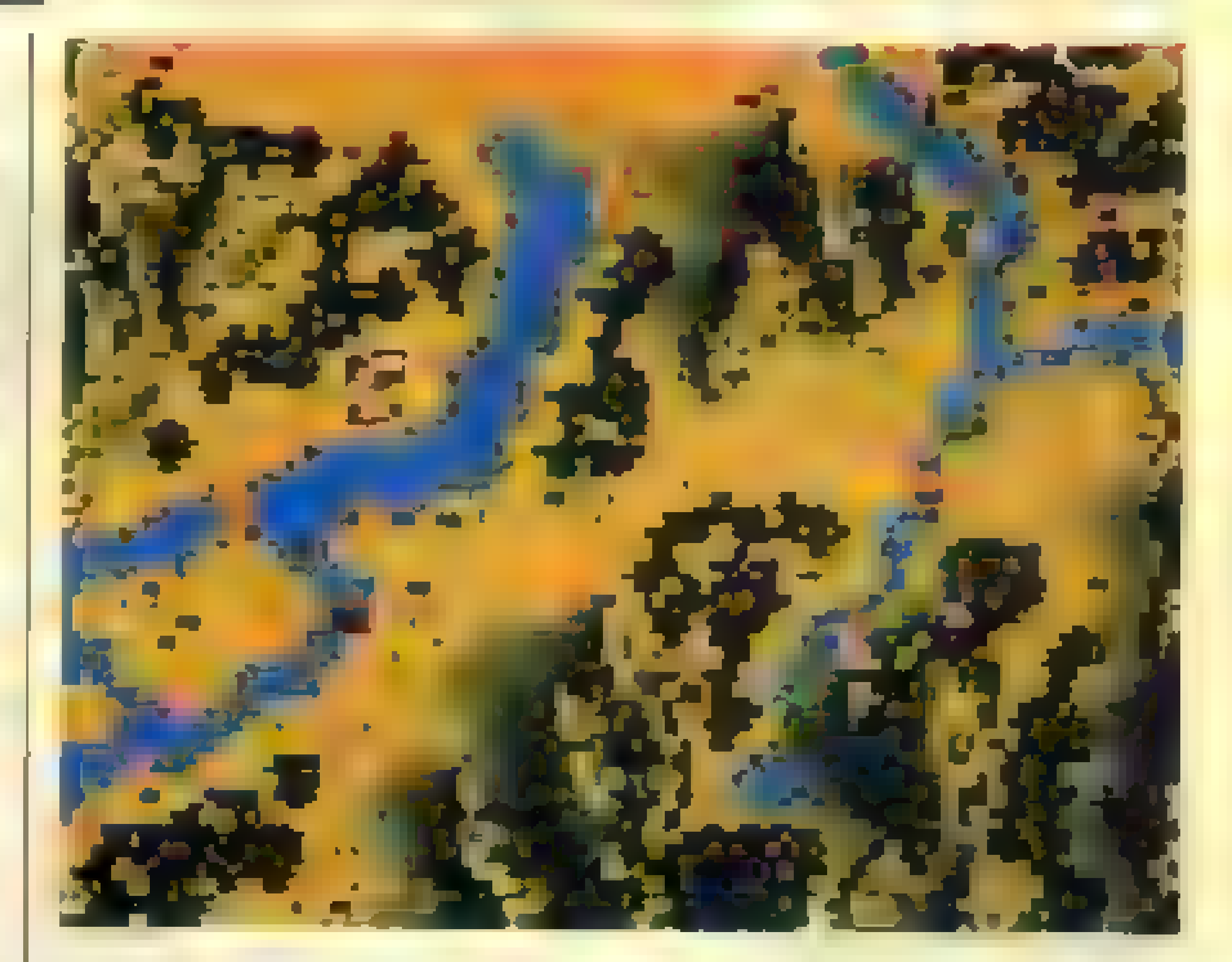
當正要往谷中小路行去時，發現前方小溪旁有一個沒有蓋子的長形木箱，探頭一看，裡面躺著一名少女。這名少女也不太明白自己的處境，輔子徹當場建議不如一同前去尋找鬼谷子先生，他上知天文、下知地理，應該有所解釋。

三人便一同作伴往山上走去，經過了瀑布、洞窟以及營地，終於到達鬼谷子的住處。在鬼谷子的口中知道了整件事的來龍去脈。

鬼谷子原本有一個名叫蜀桑子的弟子，生性聰明，立志要拯救天下蒼生，但誤入歧途，心想人民不能有自己的思想、知識與財富，應該完全由領導者來管理，倡導愚民政策，還偷走了自己師父的寶物—煉妖壺。近二十年，在政治腐敗的韓國得到職位，擁有領地，並在自己的領地，使用煉妖壺進行人或妖怪的實驗，想創造出符合自己理想中的新人類。又利用由墨子、魯班與鬼谷子學得的機關人技術，大量製造來擴充自己的勢力。而適才主角救的女子正是蜀桑子的女兒—蜀紋綃。



史上著名的兵法家孫臏及龐涓都是鬼谷子的門徒。



此時的輔子徹心有醒悟，知道了蜀桑子是現在全天下人民最大的敵人，而自己當爲國家盡一份力，於是乎準備用自己最大的力量去阻止蜀桑子的陰謀，同時也得到鬼谷子的幫助。而紋綃原本就不贊同自己父親的理念，也決定幫助主角對抗父親，就此開始進入整個故事的高潮。





蜀桑子所設計的機關人的陷阱，是需要花一點腦筋的。



墨派得到消息，蜀桑子將率韓國軍隊攻擊魏國。輔子徹一行人加上鬼谷子徒弟孫賓急忙到韓國首都新鄭城的軍營，找到當地的守將，表明身分，希望能阻止這場戰爭。而守將正是韓國君主韓武子的兒子—韓虔，他的意思也不希望發生亂事，但是這件事是由蜀桑子一手操縱，偷襲魏國的也是他自己的精銳部隊，所以根本插不上手。雖說如此，韓虔還是提供了蜀桑子部隊的藏身之處—殷商廢墟，寄望主角能前去阻止這次的行動。

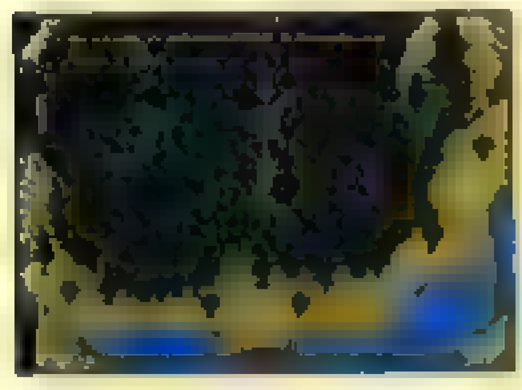
輔子徹趕到殷商廢墟，發現原來所說蜀桑子的精銳部隊全部是機關人，都擁有以一敵十的力量，是人類所無法匹敵的部隊。此時的輔子徹突然想到一個妙計……



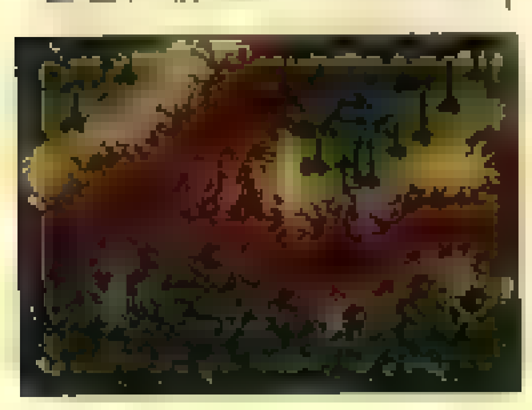
此時要與別國將軍交涉時，孫賓是個很好的幫手。

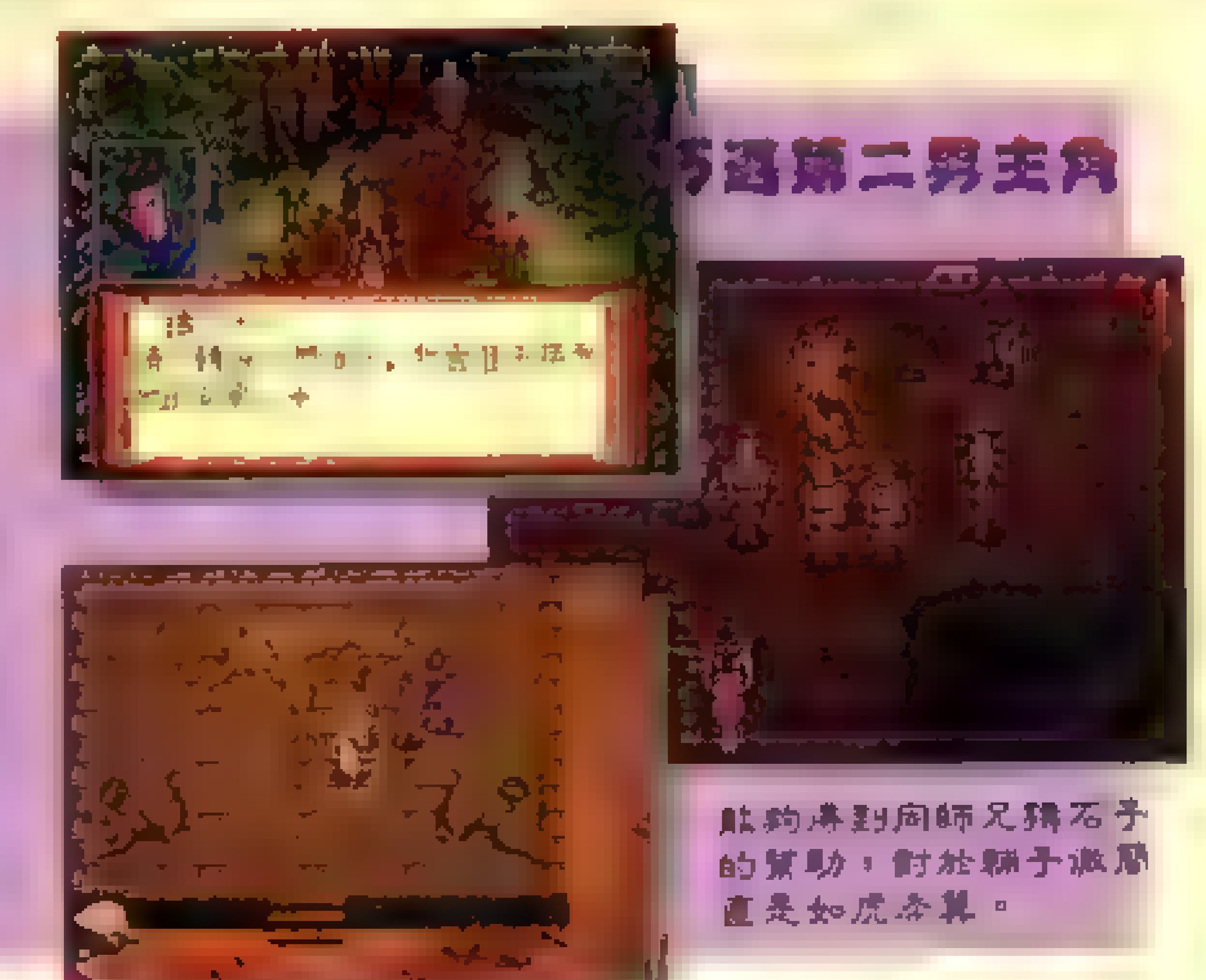


輔子徹再度回到新鄭，向韓虔詢問蜀桑子與煉妖壺的消息，韓虔說他不清楚，不如到蜀桑子的領地去打聽，於是派出馬車送輔子徹一程。



行到一森林中，突然遇到一群攔截要過路費的人，原來這一幫人自稱「庶人幫」，由輔子徹同門師兄鑄石子所組成，專門劫富濟貧，順便向一些貴族講述一些墨派主張的道理和理想，希望能夠感化他們。鑄石子一見到輔子徹非常高興，在交談中，了解到主角現在的情況與任務，而且也很樂意幫忙。又聽到鑄石子屬下提到，知道一些煉妖壺之事：在長葛鎮的韓大夫安衛聽說曾經提拔過蜀桑子，當時就是看上蜀桑子的煉妖壺，如果讓給他才答應幫蜀桑子取得官位，而就在這幾天他們兩人常在一起。於是主角一行人決定去長葛看看。





能夠得到同師兄鑄石子的幫助，對於輔子徹而言是如虎添翼。

軒轅劍外傳的戰鬥畫面!!





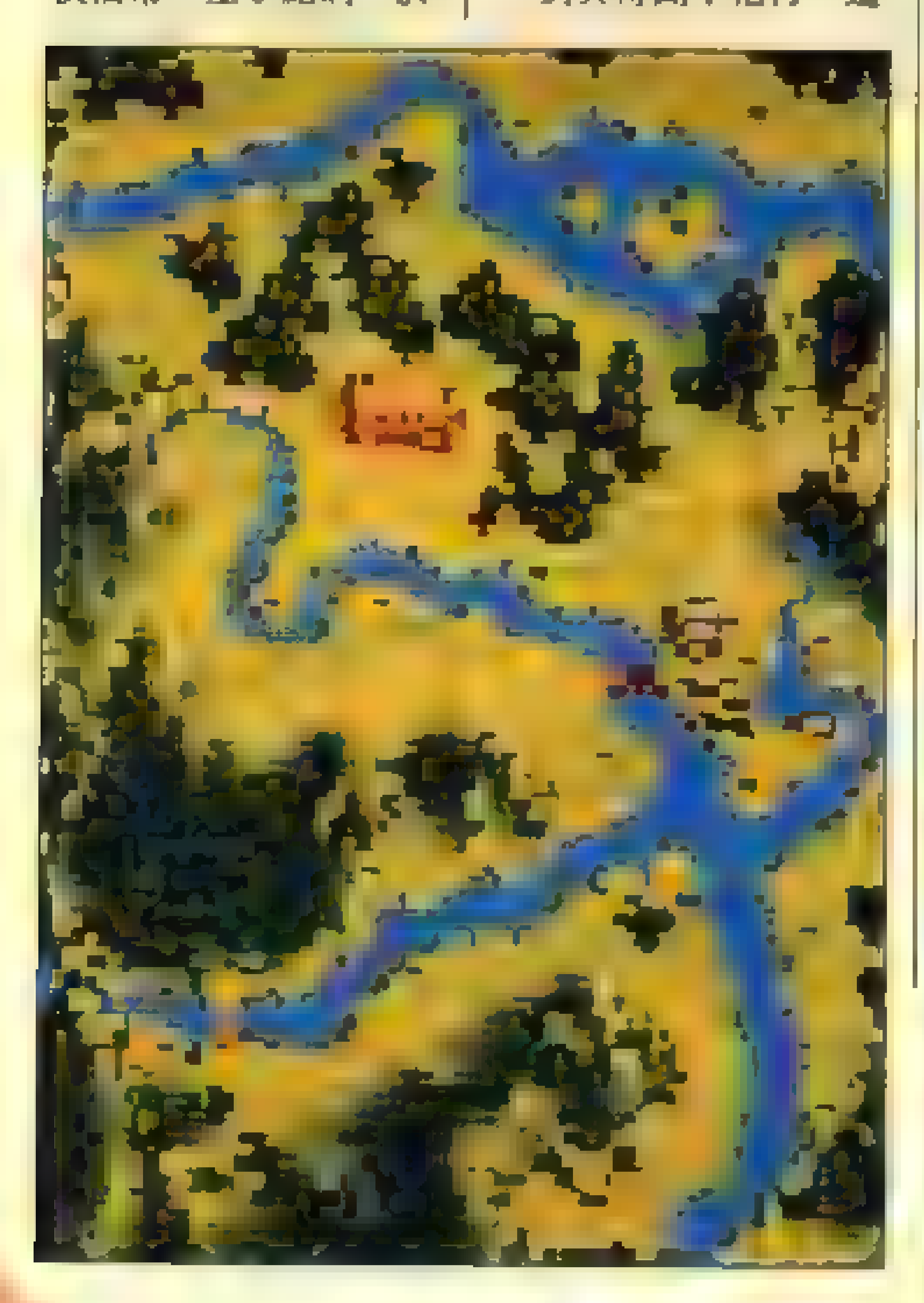
除了承襲貳代華麗的效果外，更增加了戰鬥的迫力感。

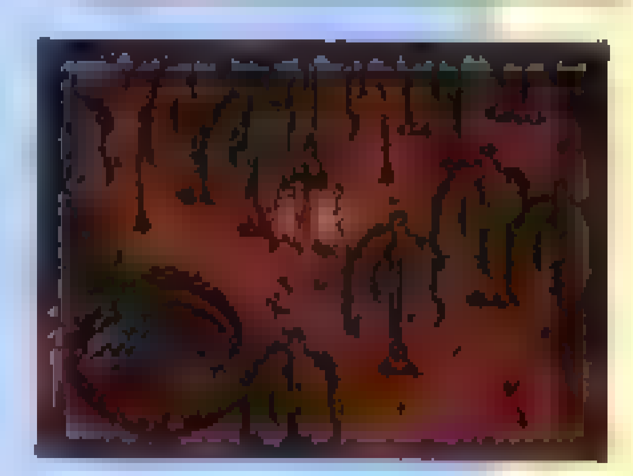


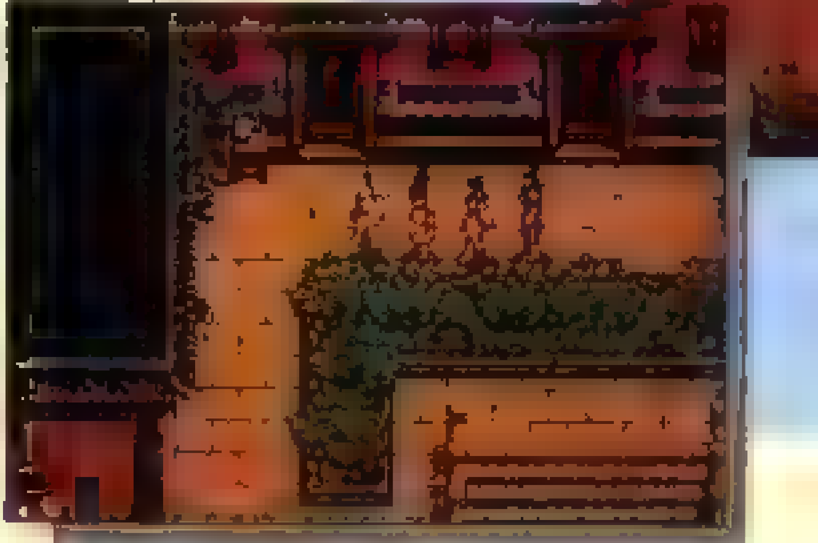


輔子徹等人到了長葛，看到一個流浪漢躺在路邊乞討，紋綿靠近一看，發現是她家中老僕伯常，生了點病，於是紋綿便留下看護。由伯常口中，才知道原來傳聞中華麗熱鬧的長葛城是一座地下都市。

眾人進去一看，人來人往地相當熱鬧，城內建築裝飾也非常講究，到與傳聞中相符。這個時候，廣場的透天琉璃窗有一群韓國官差抬著一副華麗的棺材經過，眾人也好奇的聚集來看，蜀桑子也出現在廣場上。他開始對百姓們說，他的好友安策已經過世，他非常難過，特地來幫忙看看有沒有未完成的遺志，說完後就離開了。就在眾人私下交頭接耳，搞不清楚發生什麼事情之際，突然發生巨響，發現所有出口都被封閉了，鑄石子猜測認為是安策打算拿整個城市的人來陪葬，百姓們此時已開始恐慌起來。輔子徹回到原來入口處，已被大石頭封住，就見牆上有個小通風口，現在全部的希望都在一隻名叫疾鵬的鸚鵡身上。









事實上是一隻鸚鵡，被蜀桑子練化成一個半機關的鳥，智慧很高，能言善道，並且有牠自己專屬操縱的機關人。相當受蜀桑子器重，還被蜀桑子封為將軍。正是率領殷商廢墟中機關人大軍的將軍，當時被輔子徹等人打敗後，就跟著主角行動，一直想要「開導」輔子徹的觀念。

《楓之舞》基本是以《軒轅劍貳》的架構來製作，在劇情方面，《楓之舞》的製作群一次動用了二位文編，在劇情大綱設定、歷史資料收集、故事起承轉合以及各個角色對白等各個重點都下了非常大的苦心，其主要的目的不外乎在於針對更完整、豐富的內容，更加突破其原有的水準。

以現在《楓之舞》的進度看來，整個遊戲的開發狀況由於DOMO小小組努力而迅速與積極地持續著。而且據情報表示，正式上市的日子已快要接近各位玩家，請諸位耐心等待。



暗棋聖手

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
博　奕	1 MB	1月下旬	386 以上機種 580 KB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
至通資訊	軟體世界	未　定	



設計者的話

如果電玩市場上出現了一款標榜著"結合了多種遊戲特質的新遊戲"，玩家們必定對它充滿了期待。一旦玩家發現它的畫面不夠精美、界面過於呆板、內容過於平淡，當場打退堂鼓者必大有人在。因此，如何在類別、畫面、進行方式、特殊功能、人物上尋求新意，就成了每個遊戲設計者急欲突破的標的物了。

環顧現今遊戲市場，每年總有幾款棋奕類的遊戲上市，但尚無一款適於暗棋愛好者的遊戲。設計出一套結合"不可預知的未來，則許一夕風雲變色的未知性"及益智遊戲"運籌帷幄內，決勝棋盤間"的思考性再配合角色扮演遊戲"善用道具與技能，解決問題"的技巧性應可讓玩家們得到高度的滿足。這也就是"暗棋聖手"遊戲設計的原始動機。

相信有許多人有同樣的經驗。雖然在正式的場合裡，暗棋並不是一種正規的棋類，但不可否認的是它亦有不少的愛好者。也許有人會以暗棋的運氣成份遠重於技巧作為不喜歡暗棋的理由；但是運用些許技巧配合運氣所獲得的勝利似乎更接近於現實生活；在人生旅程中縱然擁有了足夠的實力卻沒有適當的運氣支持，成功仍將是一件可遇而不可求的事。





飛相保帥、抽車走馬，棋盤上爭高下

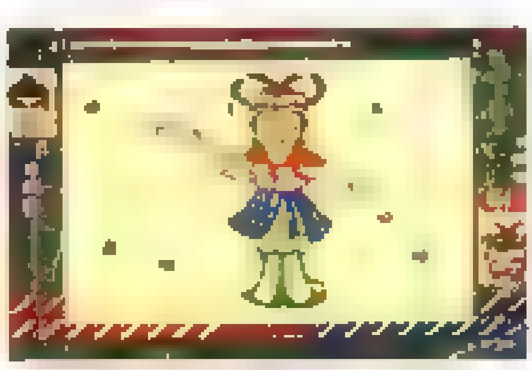
說了這麼多，究竟"暗棋聖手"有什麼特點值得玩家們期待？想當然爾，發揚中國傳統國粹、普及暗棋遊戲、提倡正當休閒活動、建立祥和社會、促進人類和平……之類的大目標是一定不可少的。市場上有象棋、五子棋、圍棋、西洋棋、西瓜棋、軍棋、麻將……林林總總數十種，卻不見在民間盛行的暗棋遊戲，這就是開發此遊戲的動機。當年的決戰中國象棋以立體人物代表棋子進行廝殺給了設計群人物創作的靈感，而下暗棋經常被痛宰，而且有時候輸的莫名其妙，恨不得自己有雙透視眼，以免一瞬間風雲變色後悔莫及就是增加了秘技寶物的原因。提供雙人對戰模式是因為可能有時候跟電腦下膩了、下累了、輸多了、甚至是想增加自己的信心、提供另一種與朋友情感交流的工具……

當玩家扮演齊勝（或琦薇）進行單人制遊戲時，第一個驚奇是玩家需自行組合造型（臉型、眼睛、鼻子、嘴巴、髮型均有 10 種選擇）雖然造型和進行遊戲並無直接關係，但賞心悅目的造型總比不忍卒睹的鐘樓怪人好（當然造型和玩家的審美觀有密切的關聯）。進行遊戲時第二個驚奇是透過事先購得（或棋盤上撿來）的寶物與秘技從事各種不法的勾當（偷看、偷寶物、天眼通、偷步、換牌，甚至全盤未翻之子來個大風吹．．十餘種）如何在鬥智之餘避開電腦對手的陷害，並運用資源反置電腦於死地將成為玩家在進行遊戲時的一大考驗。

十五位對手中有善於征戰卻守成不足的好戰派、固本有餘開創不足的保守主義者，也有攻守進退四平八穩的中庸人仕……，若能在適當的時機招降可以節省不少的時間及資源。雖然無法做到每個對手均有一組不同的語音，但已儘可能讓對話風趣幽默有特色。配合逗趣的表情變化、可愛的 SD 造型棋子及動作、三種材質不同的棋盤、十五幅美侖美奐的畫作……在在均顯示了製作小組的用心，"暗棋聖手"將是值得您一玩的新遊戲。

▲猜拳決定先後

▲刎頸自殺是項羽輸棋時的招牌動作



▲贏棋的蘇小小笑的花枝亂顫

人物、秘技、寶物大公開

為了讓讀者先睹為快，在此即針對暗棋聖手的對手資料及特殊設計（秘技、寶物）做部份的披露

人物



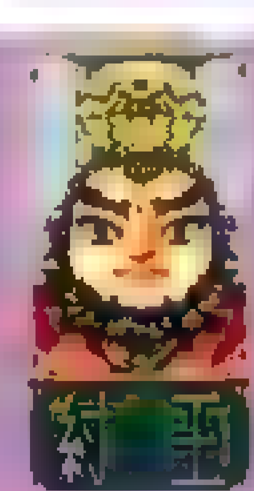
個性
攻 78
防 22
降 25
智力 76
幸運 55



個性
攻 46
防 54
降 25
智力 65
幸運 65



個性
攻 66
防 34
降 50
智力 55
幸運 75



個性
攻 74
防 26
降 70
智力 60
幸運 65



個性
攻 48
防 52
降 45
智力 70
幸運 65



個性
攻 57
防 43
降 60
智力 75
幸運 80



個性
攻 56
防 44
降 45
智力 76
幸運 90



個性
攻 71
防 29
降 40
智力 85
幸運 75

秘技



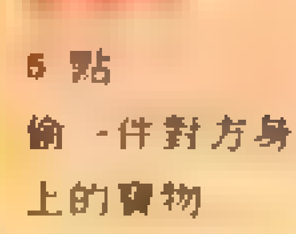
禮賢下士
2 點
己方暫停一步由對方走子



聽天由命
3 點
指定之未翻牌與不確定之未[redacted]




望梅止渴
3 點
可看一隻指定位置之未翻子

妙手空空
5 點
偷一件對方身上的寶物



移形換位
5 點
將指定之 隻未掀子交換位置



非我莫屬
6 點
於指定位置掀出自己想要的特定牌

寶物





秘技補充
定價黃金 5兩
補充已損失之秘技點數 5 點



迷魂煙
定價黃金 5兩
在 10 步內對手不得使用寶物



提神藥
定價黃金 5兩
在 10 步內對手使用秘技無效



大補丸
定價黃金 10 兩
補充所有的秘技點數



秘技錦囊
定價黃金 15 兩
獲得一個不詳的秘技

馬克羅斯

超時空要塞



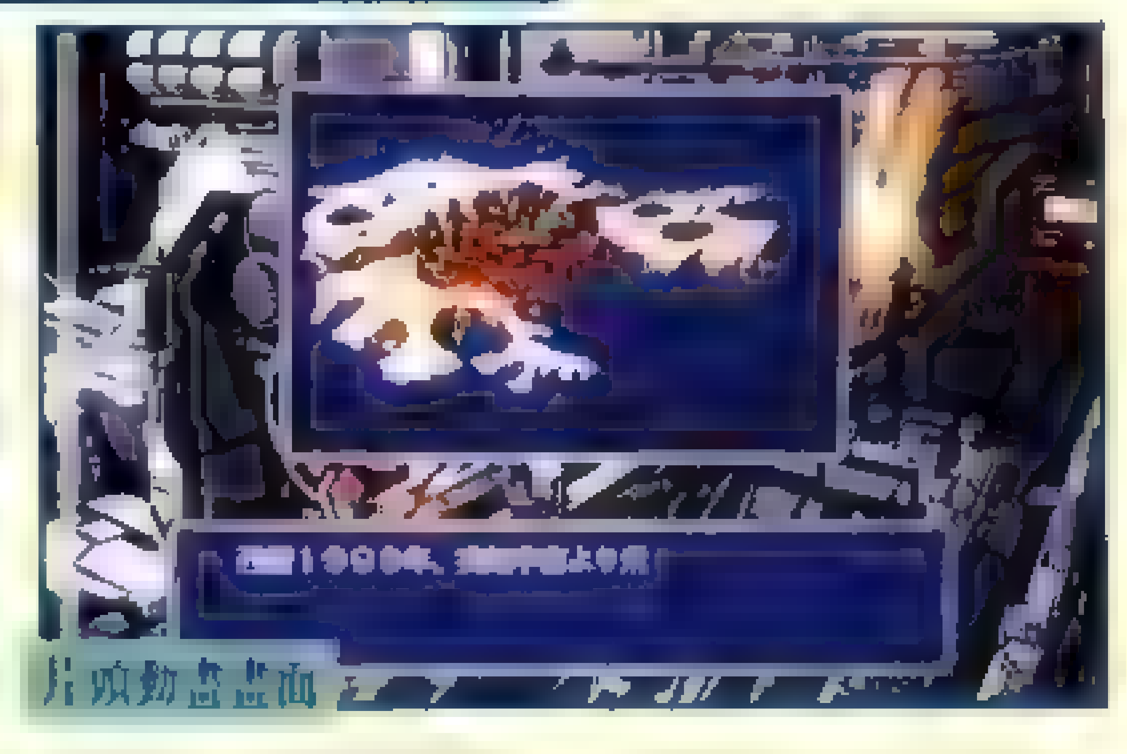
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰　略	4MB	二月下旬	386 VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
FAMILY SOFT	華義國際	未　定	

超時空要塞（MACROSS）馬克羅斯，這部紅遍中、日兩國的科幻大作，相信讓許多人都記憶深刻。它不但在電視上播映過（中視），其它在電影、漫畫、任天堂中均有它的作品出現；而劇中人物如男主角－一條輝、女主角早瀨未沙、林明美……等人，均讓當時的許多人爲之瘋狂著迷不已；劇中那台和 F-14 一模一樣的變形機器人，更是受小朋友喜愛。而現在日本的著名廠商 FAMILY SOFT 在經過一年來的開發之後，推出了 98 版本的遊戲軟體；而華義國際本著服務國內玩家的態度，也將其改版爲 PC 中文版本，讓喜歡這部作品的玩家們，也能和超時空要塞一起航向宇宙。

遙遠未來的故事



片頭動畫畫面


片頭動畫畫面

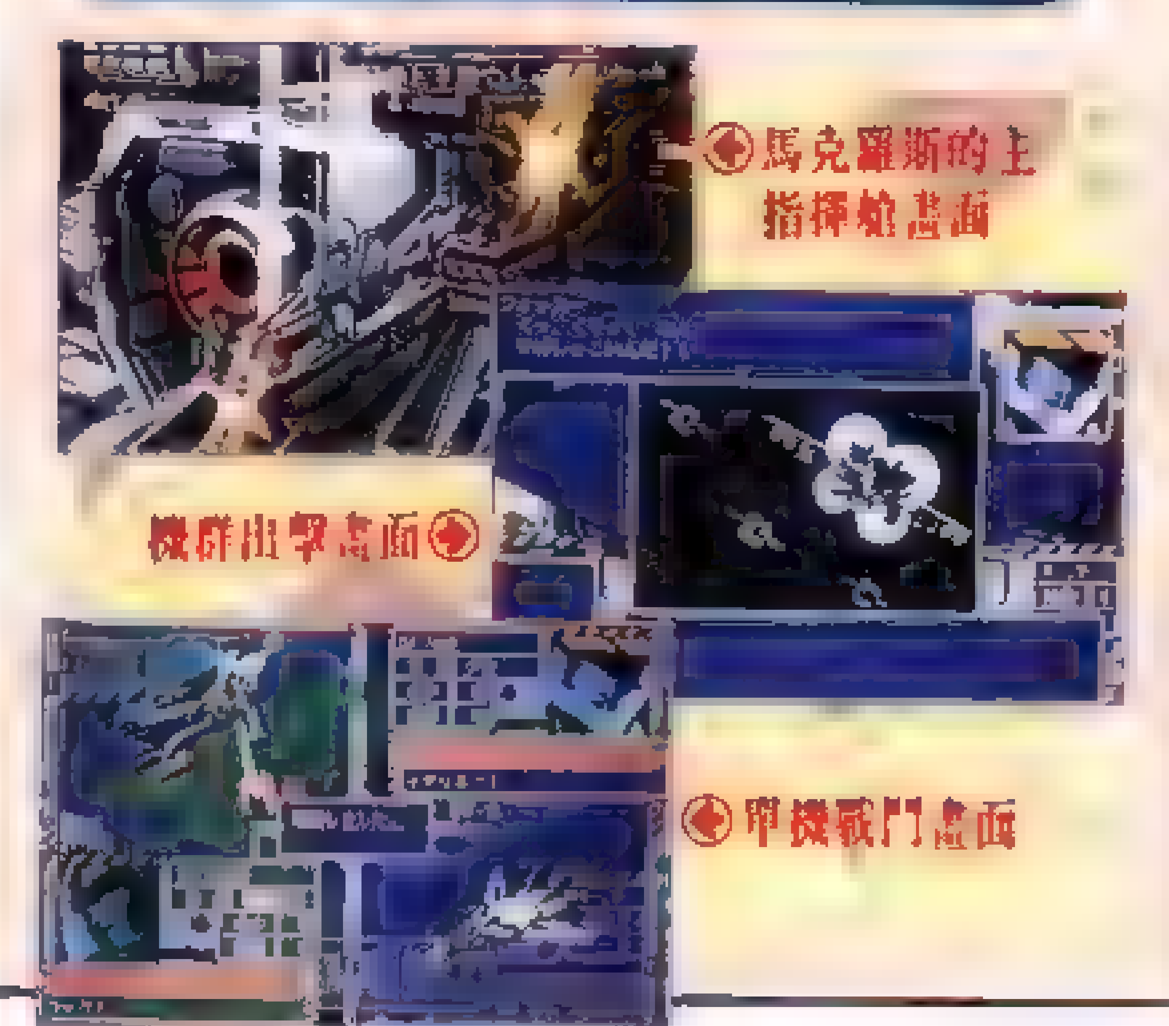
故事發生在 1999 年，突然有一不明物體墜落在太平洋南方的一個小島上，經過調查之後，發現竟是外星人的船艦；在經過十年的修復之後，人類史上最強的宇宙戰艦－馬克羅斯（MACROSS）終於誕生了。但是就在第一次試航時，當時擊落馬克羅斯的外星人竟追擊而來，倉卒之間馬克羅斯以空間跳躍離開，但是卻發生了失誤，而躍進到了冥王星宙域，由此展開了一段返回地球的艱苦之旅。

馬克羅斯雖號稱是人類最強的戰艦，但是在外星人的眼中，卻不過是一艘普通的砲艦罷了；因此要在強大的外星人艦隊包圍下突圍而出，除了拼命之外，還得要有很好的運氣才行。在馬克羅斯行進到天王星時，和外星人爆發了戰鬥，男主角一條輝在無意間，救了女主角－林明美，兩人因此發生了感情。後來一條輝在一次載著林明美到宇宙遊覽，卻被外星人所發現而加以捕捉，前來阻止的早瀨未沙和一條輝的學長也一同被捉，後來雖然逃出，但學長爲救一條輝而被外星人殺害，林明美也陷身在外星人手中沒有救出。逃出的一條輝和早瀨未沙後來到了地球，但是卻發現了一件十分殘酷的事情，地球卻早已被外星人所毀滅了，剩下的只有遍地的殘骸而已。兩人在找不到生還者之後，均十分地絕望，但在前次由外星人手中逃出之後，兩人產生了些許微妙的感情。重新振作起來之後，一條輝和早瀨未沙在地球上發現了一座海底城市，而從中發現了人類和外星人竟有著血緣的關係，並且在文化方面和外星人有許多相似之處。就在此時，馬克羅斯也到達了地球，而外星人突然向馬克羅斯提出了締結和平協定，使得遍體鱗傷的馬克羅斯總算有了喘息的機會。

締結和約的雙方做了



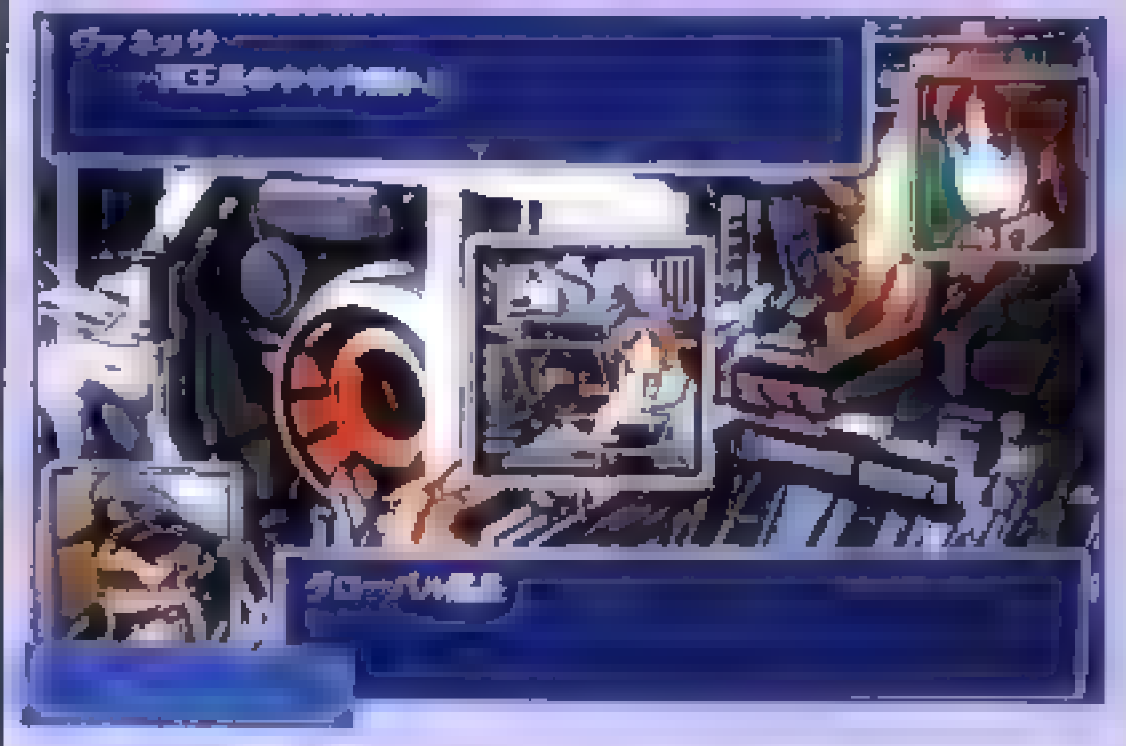
到底是什麼樣子的遊戲呢？


◆馬克羅斯的上指揮艙畫面
機群出擊畫面◆
◆單機戰鬥畫面

以上就是超時空要塞概略的劇情，而華義國際即將推出的超時空要塞馬克羅斯（MACROSS）的遊戲進行方式，也大概與此相同；因此有看過卡通的玩家，應該能夠很快進入劇情。超時空要塞採用的，是現在流行的45度斜角戰鬥畫面，在形態上屬於戰略模式。玩家除了控制馬克羅斯之外，還必須派遣戰鬥機中隊抵擋外星人的侵襲；而每次在出擊之前，都會顯示出勝利條件及失敗條件，玩家必須完成或達到這些條件，才能安然過關，否則就只有被外星人殲滅一途了。因此玩家在指揮中隊時，必須小心翼翼，以免讓你的隊員遭到無謂的犧牲。除了戰鬥機格鬥戰之外，還有艦隊的艦砲攻擊戰，在狀況十分緊急時，可以發射主砲來支援；不過要小心使用，因為主砲威力奇大，一不小心就會連己方的戰鬥機也給消滅掉，必須視時機來善加使用。

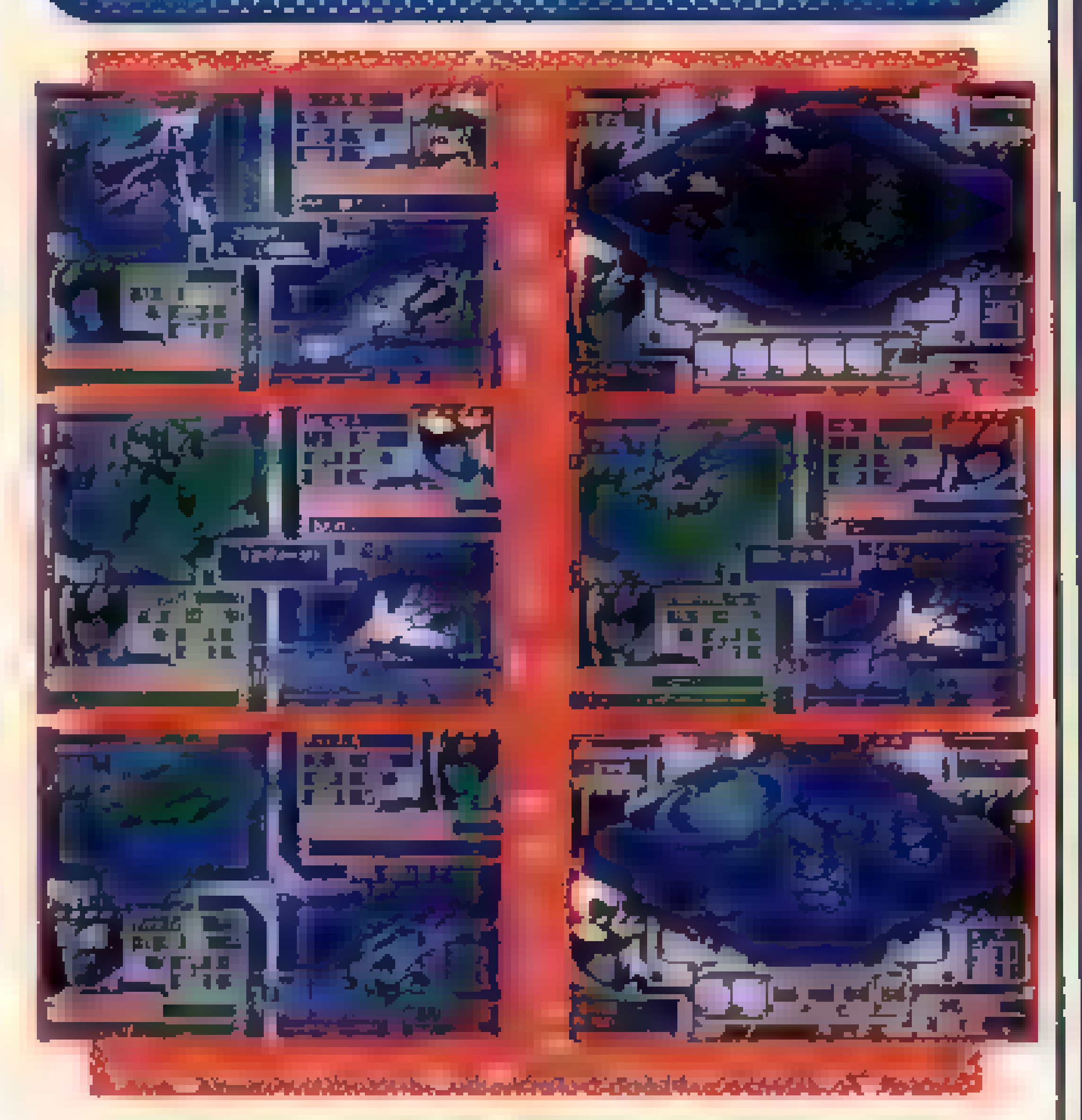
第一次的接觸，外星人並將三名外星人予以縮小化（外星人的身高與地球人相差懸殊），送往馬克羅斯做文化接觸，同時也將在土星上捕捉到的女主角一林明美交還給馬克羅斯，但她的歸來對已生情愫的一條輝和早瀨未沙來說，卻是投下了一個變數；林明美也發現了她與一條輝之間已經沒有以前的感情存在，但她仍盡力想挽回一條輝的心，可是並沒有成功。在一次見面之後，一條輝表明了選擇早瀨未沙；另一方面和平的狀況並沒有維持太久的時間，處於對戰狀況的兩邊外星人艦隊在地球外圍發生了激烈的戰鬥，同時也波及了馬克羅斯；就在危急存亡的時刻，女主角早瀨未沙在海底城市尋找到一首古外星人創作的歌曲，並將其翻譯出來，並由一條輝交給了另一位女主角林明美將其演唱出來，而這首歌對於歌曲文化早已遺失的外星人來說，造成了莫大的震撼。到了最後，外星艦隊指揮官被這首歌曲所感動，便決意要保護馬克羅斯，以尋回外星人失去已久的文化。於是兩方一起攻擊意圖消滅所有文化的外星統領艦隊，展開了一場最後的決戰；兩方均以全部的力量來戰鬥，但是馬克羅斯陣營方面由於有林明美歌聲的幫助（外星人聽到歌聲後情緒會受到衝擊，因而無法專心戰鬥），所以較佔優勢而節節進逼，最後在男主角一條輝衝進了敵方的旗艦，擊斃了大統領之後，結束了這場宇宙的戰爭……。

加入策略及收集情報的要素



除了戰鬥之外，玩家還必須在戰鬥結束之後，修復在戰鬥中受損的部份，以免在下次出擊時一下子就「掛」了；同時你也可以投注研究費用來提升技術力及生產力，以便發展出新式武器來和敵人對抗，並適時補充在戰鬥中損失的機群，維持一定的戰力以應付未來的戰鬥。而男主角一條輝除了戰鬥之外，還必須在艦內如中央廣場、咖啡店……等地方找尋女主角一林明美，並和許多人交談來獲取情報，同時也讓玩家感受到馬克羅斯艦內的生活是怎樣的情景；因此可說是在戰略之中，又帶有故事模擬的味道，足可讓玩家充份地享受到戰鬥的樂趣，以及精彩的故事情節。另一方面，由於遊戲中許多動畫，均是由卡通中的圖片精選出來，所以品質方面相當具有水準，看過動畫的玩家在玩遊戲時，可以順便回憶一下當初許多名場面。

精彩的戰鬥畫面



戰鬥方式是屬於回合制，在大畫面的戰鬥是以圖標來顯示，若有近距離的接觸戰鬥，則立即轉換成特寫畫面；此時會進行另一回合的近距離格鬥戰，所有機器人都會詳細地以 3D 畫面來顯示，若在五回合內分出勝負或是打成平手，均會再跳回原來的主要戰略畫面繼續遊戲，而主遊戲戰略畫面則須要經過約 15 回合。若馬克羅斯安然無恙，沒有遭到敵軍的擊沈，另一方面男主角一條輝也安然返航，則玩家就可以繼續向下一關挑戰；反之，則只有重新進行遊戲一途了。因此玩家必須善用一「 SA-VE 」及「 LOAD 」大法了，以免遺恨宇宙之間……。

大眾化的介面及需求

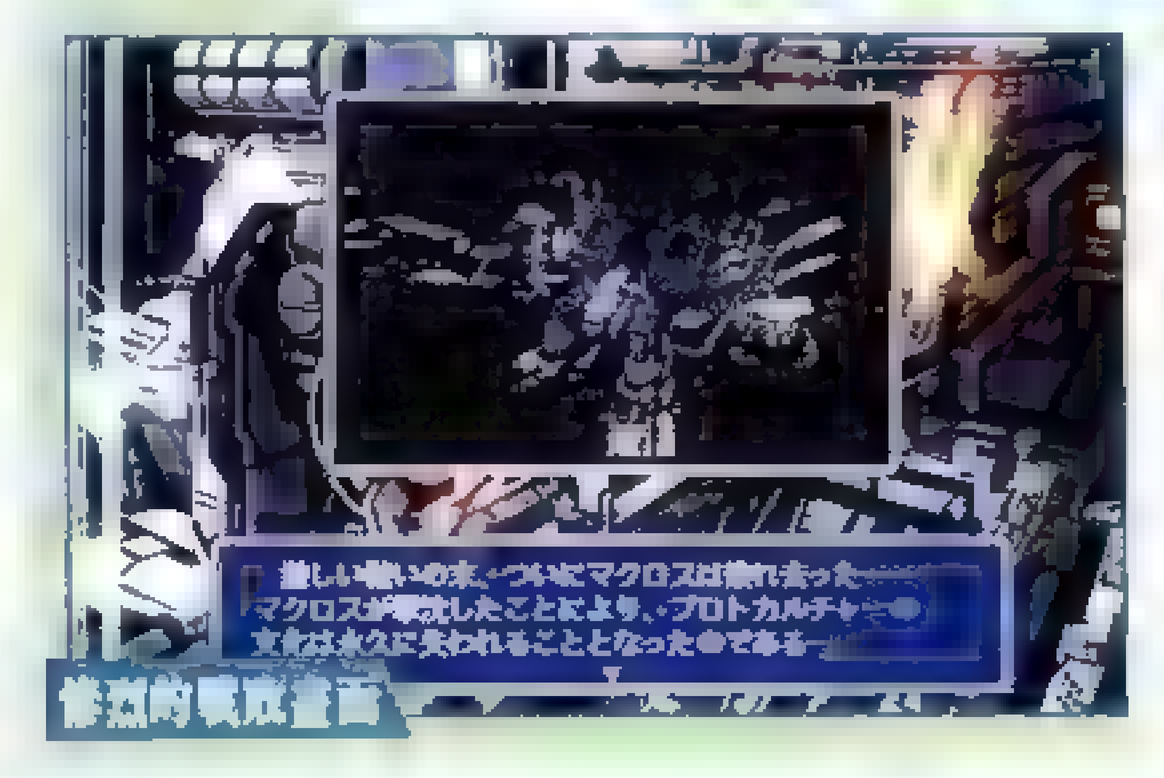


可變型的太空戰鬥機

戰鬥員的資料

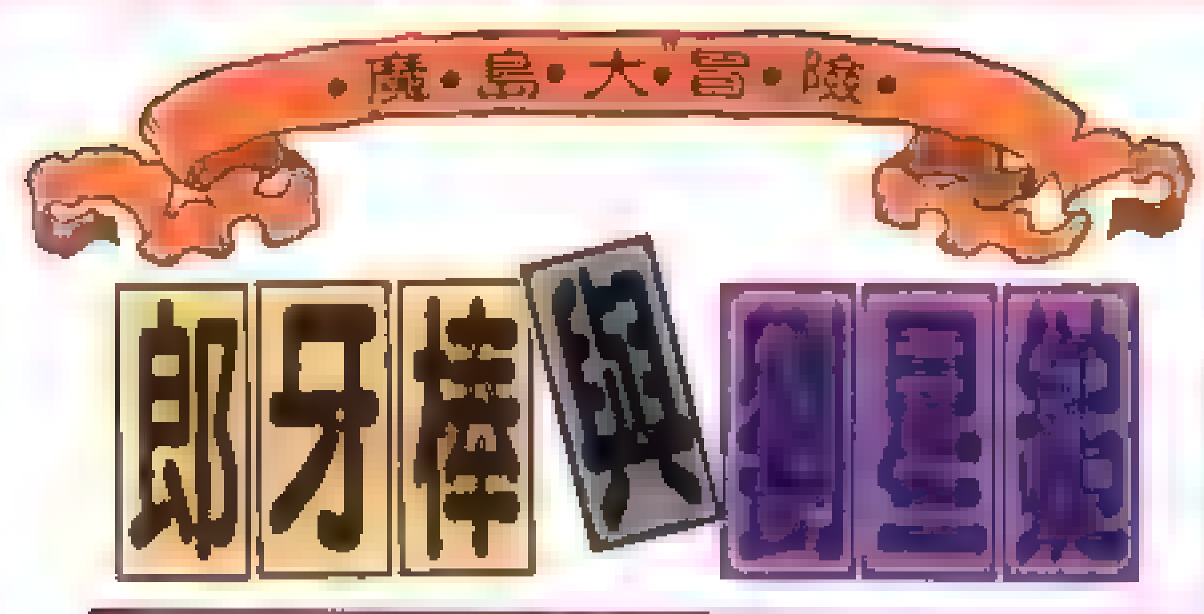
至於在操作方面，超時空要塞亦採用了目前最流行的全滑鼠操作介面，讓玩家不必死背鍵盤指令或按鍵，能夠輕鬆地進行遊戲而毫無阻礙。要求的硬體配備很低，只要386 SX25 、 2MB RAM 、4-5MB左右的硬碟空間，就可以玩這套 GAME 了；和現在一些遊戲動輒數十MB的硬碟空間，甚至要求至少 486 DX2-66 的主機才能進行的遊戲，本遊戲可說是十分為玩家著想了。雖然只使用高解析 16 色，但是不論在構圖或配色，均有相當高的水準，一點也不比 256 色的遊戲差，充分表現出了日本 98 遊戲一貫畫面精緻的傳統；這對要求高品質畫面及內容的玩家來說，絕對是一套值得期待的精彩遊戲。

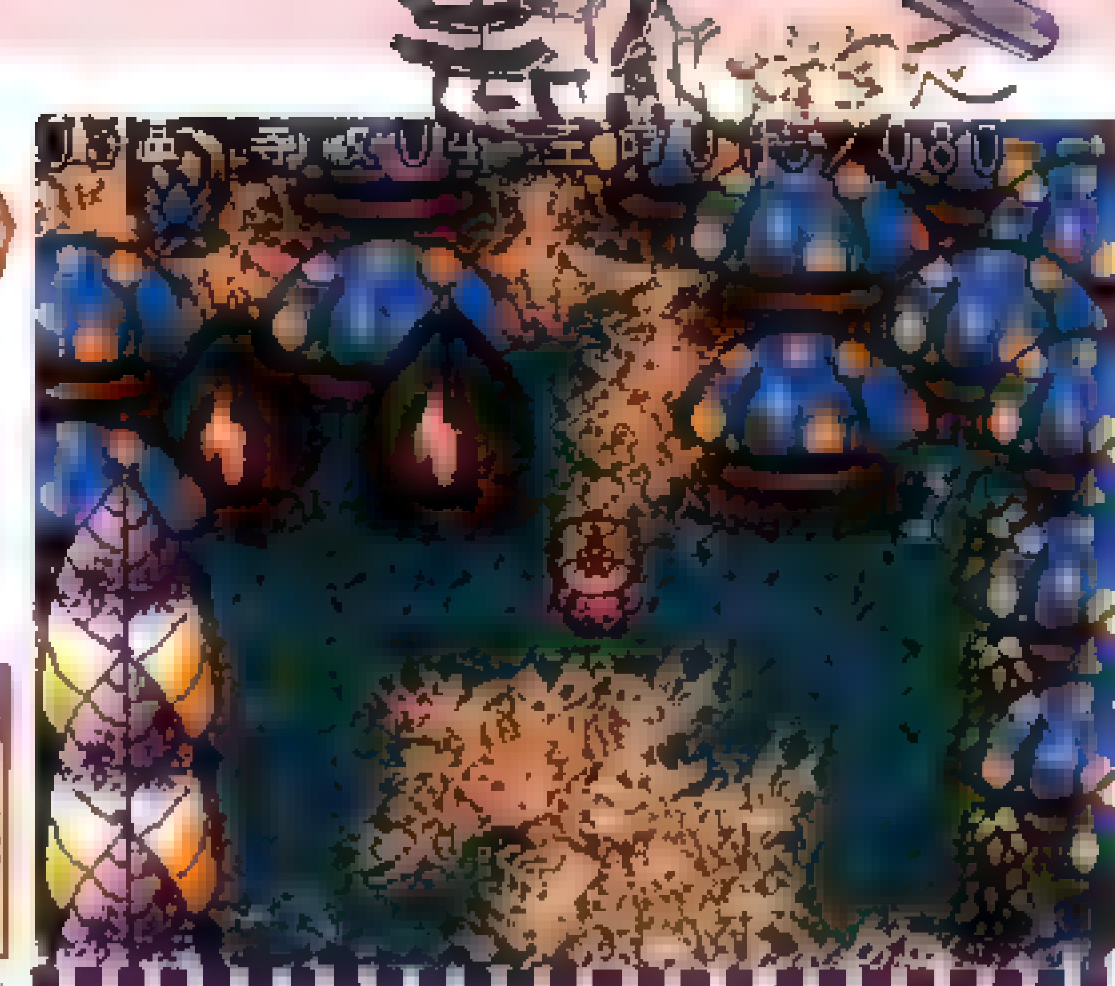
值得期待的佳作



慘烈的戰敗畫面

總之，超時空要塞一馬克羅斯（ MACROSS ）是一部戰略模擬的佳作，不但畫工十分細緻，在遊戲及故事情節、感覺上面，均保持了 FAMILY SO-FT 一貫的高水準表現；不但在電腦上重新創造了超時空要塞的世界，而且更讓玩家充分感受到了全新的感覺；不論你是否曾經看過或聽過超時空要塞一馬克羅斯（ MACROSS ），均可以在這部遊戲中得到相當大的樂趣。聽說華義國際盡全力推出這部科幻模擬大作「超時空要塞一馬克羅斯」（ MAC-ROSS ），各位不久後就可以和一條輝等人一起遨翔在銀河宇宙之中。

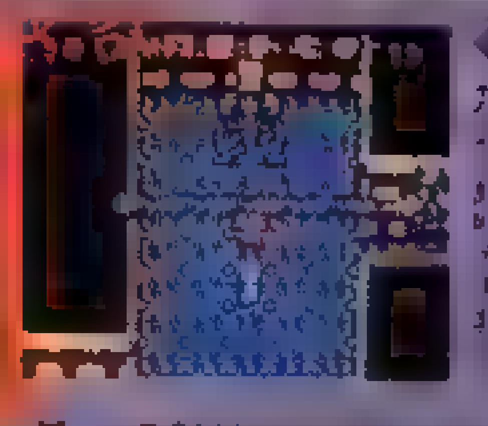




遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作 RPG	未　定	未　定	IBM386 以上機種，2M 記憶體
製作公司	出版公司	預定售價	
佳帝安	佳帝安	未　定	

曾經玩過魔武王的玩家們，對遊戲中乩童這個角色的感覺如何呢？這次，乩童的後代子孫將跳上主角的位置，活躍於佳帝安公司即將於今年年初推出的一套新型態 RPG。

自魔武王法帝斯消滅魔王，為世界帶來和平後，人們過著快樂幸福的日子；但所謂『生於憂患，死於安樂』，幾百年後，人們因生活過於安定，逐漸忘記鬥劍的艱辛，日子過得奢靡怠墮起來，人情變得淡薄，滿街燈紅酒綠。就在此時，魔物們也悄悄的滋長勢力，慢慢吞蝕大陸人們居住的地方，眼看世界又將被魔物們佔領，頹回荒蕪。神見此狀不安，想找勇者的後代出來抵制魔物們繼續擴展地盤；可是，乩童的子孫劉星錦與獵族後代郎牙棒，卻與一般世人一樣，不學無術，不知長進，甚至仗著前輩的威風，到處為非做歹，仗勢欺人，令眾神看了不禁頻冒青筋，更難以想像如何將此重責大任交付於他們兩個。事到如今，眾神只好派一位使者下凡，希望能夠開導他們。使者幻化為一位老伯伯，與劉星錦和郎牙棒『不期而遇』。老伯伯衣衫襤褸，向他們哭訴道，世界出現了六個大魔王，許多村莊皆被魔物所佔領，村民過著水深火熱的生活，苦不堪言。但劉星錦與郎牙棒卻無動於衷，一付事不關己的模樣。老伯伯繼續說道：『村莊裡的女孩們都被魔王抓走了，至今生死不明！』劉星錦與郎牙棒一聽，突然同情心大發，於是拾起他們的武器，整裝待發，準備前往前線去打倒魔物，使世界恢復和平……。



這款遊戲與一般的角色扮演遊戲不同，遊戲中分為迷惑森林、妖精水原、炎獄、惡魔城地道四個關卡；每階層散佈著各式寶物、道具、與機關，且成隨機排列，即使在同一層，第一次進入與第二次進入，都可能在不同的地方找到不同的寶物與機關。此外，在第三與第四關卡中，採活動式迷宮，每次進入連迷宮走道都不同了，這對於玩家而言可能又是另一番的考驗，變化多端的迷宮與道具分佈，使得遊戲的靈活度與耐玩性提高不少。怪物造形滑稽可愛，具有不同的行動模式，不同屬性的怪物各有其特殊有趣的攻擊方式，並與主角同時出現於地圖上，隨時與主角碰頭，回合式戰鬥模式。與世界帶有點童趣的地景，四個關卡都有不同風格的造形景物，營造出不同的氣氛，讓人有耳目一新的感覺。

在遊戲一開始時，玩家可選擇要使用劉星錦做主角，還是以郎牙棒做主角，當然兩條選擇，會有兩種不同的玩法，畢竟劉星錦與郎牙棒的個性和專長是不同的。玩家如果平常喜歡靠蠻力，拳打腳踢，或是猛練等級來過關的話，在這裡可能行不通。主角本身有 HP 與饑餓度的限制，又沒有發自於己身的魔力，因此必需要靈活應用各種道具，如魔法卷軸、麵包、藥草、武器、防具……等；並瞭解敵人的弱點，何時該武力解決，何時該投擲道具，甚至何時應該逃跑，這樣才有辦法順利過關。因無販賣武器道具的商人或是店家，因此，玩家們要睜大眼睛，仔細的搜尋每一個寶箱，每個角落，把道具裝滿您的行囊，勝算便能增加；並且多多運用您機智靈活的頭腦，善用主角的特質，去發現不同的破關方法，這樣才能玩得愉快。

遊戲採用的是 256 色，320 × 200 模式，圖形畫面是承襲佳帝安之美工傳統，相信看過魔武王的玩家，該是印象深刻；配樂支援聲霸卡和 GM 相容卡，基本配備：IBM386 以上主機、2M 記憶體。如何？心動了嗎？請玩家期待此片日期



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
博奕	5MB(磁片版)	1 月 25 日	386 以上機種 580MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
ACTIVE	ACTIVE	天堂鳥資訊	

麻雀幻想曲Ⅱ

結合角色扮演的新型態麻將遊戲

一個好遠好遠的年代，一個遙遠遙遠的國度裡。一個失去祖國的流浪劍士和一個美麗的公主以及那一段曾被人們歌頌的傳說……

他曾是一個劍士，因失去了自己的祖國而浪跡天涯。偶然地來到這個屬於魔法的世界裡。這個國家因魔法帶來的便利而顯得安逸。

某日，他獨步街頭，穿梭人潮，偶然得知舉辦武鬥大會招親的訊息…年輕的流浪劍士在數名對手中脫穎而出，群眾的歡呼聲此起彼落。

然而，好景不常。一名來自異域的魔法師，藉著強大的法力佔領了這個國度。年輕的劍士盡力的想拯救這個國家，但是卻不敵邪惡的魔法師強大的力量。這個國家被邪惡的力量籠罩著，而美麗的公主受了魔法師一擊受了重傷，性命垂危。為了拯救這個瀕危的國家，這個劍士決心要苦練格鬥技巧對抗魔法師。

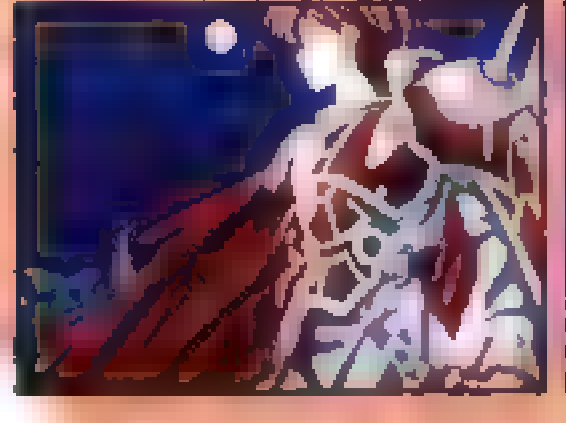
傳說中，這個魔法師具有一股來自黑暗世界的神秘力量。能將鋒利的劍變成一百三十六張石碑，而以這百餘張的石碑與對手對決。而他將這種格鬥方式稱作"麻將"。

"麻將幻想曲Ⅱ"這是一套移植自日本 PC NEC 98 系列的一款麻將遊戲。這套遊戲擺脫以往同類型遊戲一場接一場的這種方式，而創新加入角色扮演的成份。除了提供麻將的刺激性以外，還有勇者與美麗公主的動人故事。





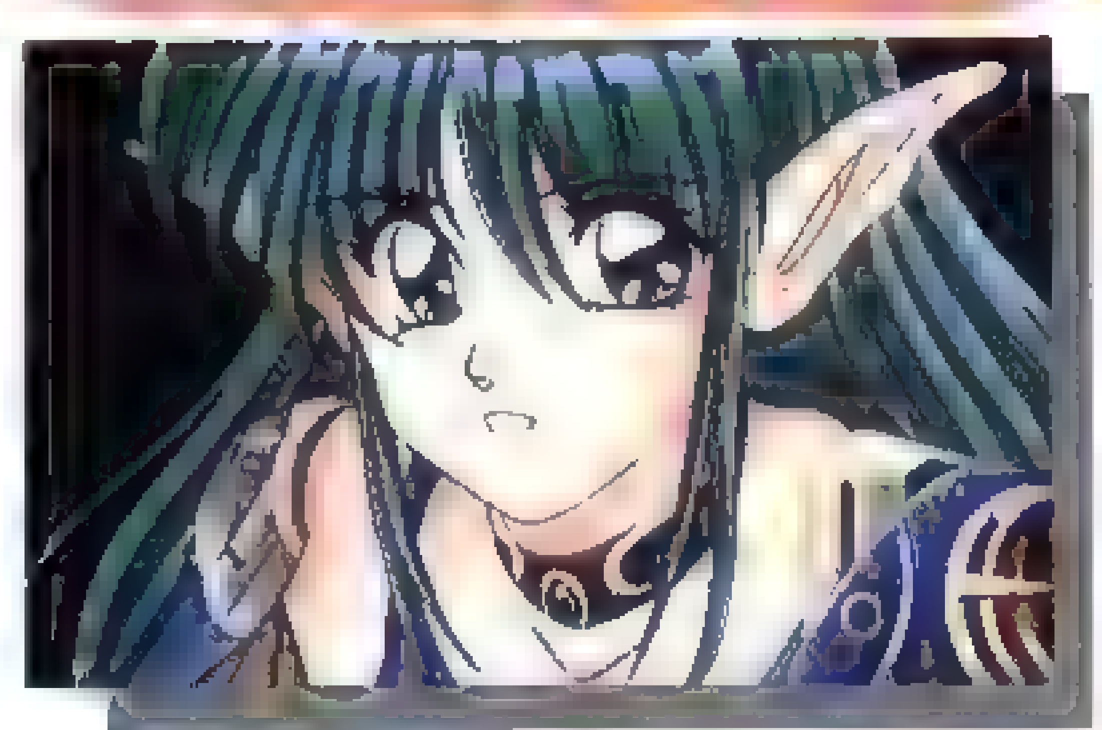














四種進行模式可供玩家自由選擇

第1種 故事性模式

玩家們扮演的是一名失去祖國的流浪劍士，爲了抵抗一名邪惡的魔法師而開始了艱苦的路程。玩者必須跟故事中的人物一一對話，然後經由一種稱爲"麻將"的格鬥方式來進行對戰。

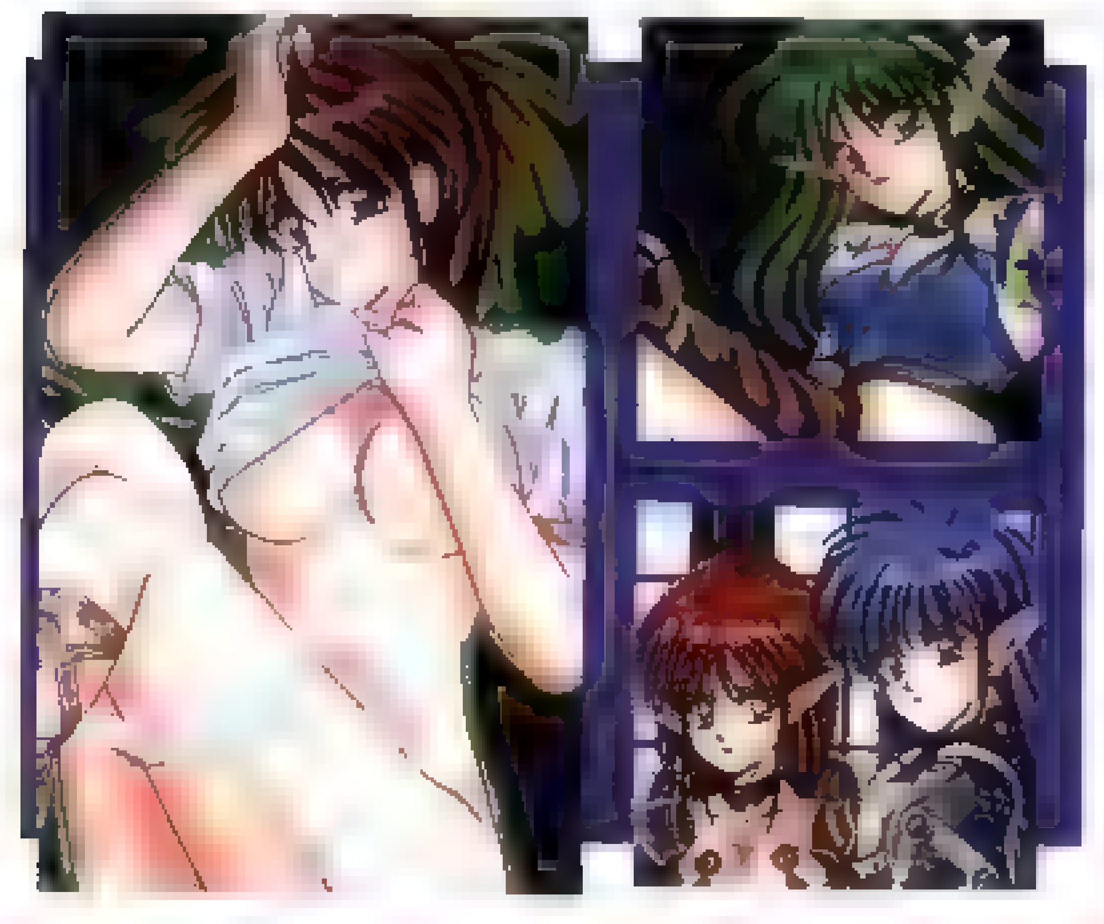


2 ……美女對戰模式

玩家們可自由選擇與遊戲中的數名美少女進行一對一的對決。而敵我的資料有HP與MP兩項。遊戲的目地只要把美女的HP贏個精光，就可以看到美女脫個精光的精彩畫面。對於熟悉98系列遊戲的玩家們，我想這一點就不用多說了。另外，在這一個模式裡，還提供有道具與購買牌型的功能。道具的部份包括有：牌交換，透視，強力自摸以及最後機會…等數種。而在牌型的方面也有常見的牌型可以購買。如平和，清一色，七對子，大三元，國士無雙…等十餘種牌型。

第3種 以腦對抗電腦的對抗模式

在這一個部份裡，玩家可以調整電腦與己方的運氣，同時電腦方面也會視情況調整打牌的方式。對於麻將的生手而言可以說是非常的方便。



4 ……是美女教學的模式

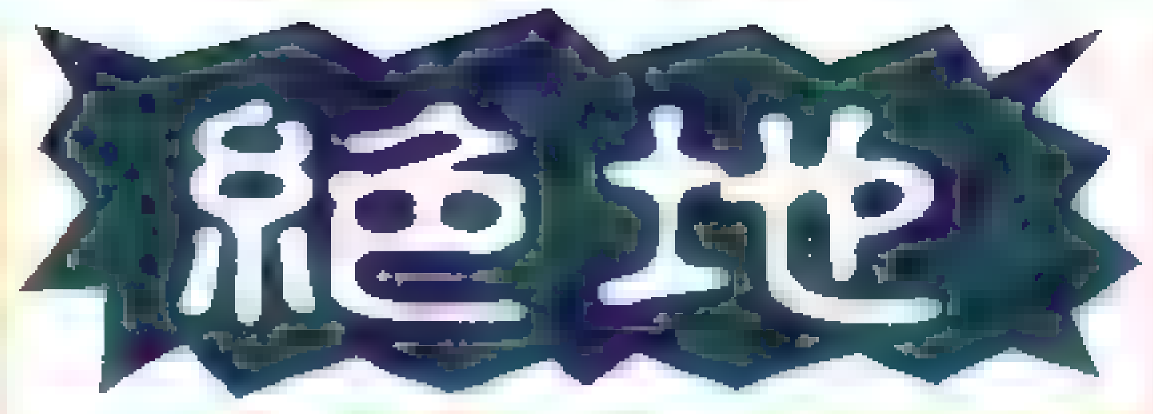
在這個模式裡，又分初級課程，中級課程以及上級課程。提供由淺而深的教學功能。生手可以從初級課程開始學習基本胡牌的牌型，另外還有十三張麻將的打法以及簡單的特殊牌型。在中級以及上級的課程裡，會開始介紹一些臺數較多的牌型。打牌技術較差的玩家可以從這裡學到更精的技巧。

當然，除了這四種模式可以提供玩家多樣化的選擇之外。遊戲裡還有一些參數或功能可以讓玩家依喜好情況來調整。相信很多玩家都有過痛苦的經驗，每次要看破關畫面都要辛辛苦苦的載入存檔，再重新再打一次。每每想到這時如果有存圖的功能該有多好啊！別擔心，現在"麻將幻想曲II"不但提供你抓下畫面的精彩圖片的功能之外，還有體貼玩家的秀圖功能。讓您回憶過關的精彩過程。而對於功力尚淺始終無法破關看不到最後的破關畫面的玩家們本遊戲也有直接看美女圖的功能。所以，即使是新手也能欣賞到製作群嘔心瀝血的美女秀。喜歡收藏這類美女圖的玩家們這是一個不錯的選擇。另一方面，爲了適應不同程度的玩家們，本遊戲也讓您能視情況調整諸位美女的人工智慧表現，絕對不會以作弊的方式來贏得比賽。另外，遊戲的配樂也是一個精典，不管是故事介紹或是打牌中，都有數首精心的樂曲貫穿其中，保證是絕無冷場。不僅如此，沒事的時候，您還可以藉由遊戲中所提供的點唱功能，聆聽遊戲中任一首動人的配樂。最重要的，當您聽牌之後，電腦就會接手判斷是否胡牌，您所要作的只是設法聽牌就可以了，其他像有碰牌或吃牌的機會時電腦均會適時的提醒你，絕對不會讓您一失足成千古恨。

因此，不論你是打麻將的新手或是老手。建議您都不可以錯過這個遊戲。因爲，遊戲中除了一目瞭然的介面之外，還有更多更多您意想不到的體貼設計。當然，不管您是否接觸過麻將的遊戲，這一套"麻將幻想曲II"都將是您的上上之選。

最後，要提醒您的是，本遊戲將發行磁片版本以及光碟機版本。雖然，這是一個限制級版的遊戲，但是爲了顧慮到一些未滿十八歲的玩家們的權益，所以本遊戲將比照"八女神物語"的方式，先發行普通版，讓所有的玩家們均能享受到這個遊戲。而十八歲以上的玩家則可以憑遊戲中的限制級更換卡以及個人的身份證影本寄至天堂鳥資訊更換限制級版。這套遊戲目前已由天堂鳥資訊進行改版與中文化的作業。各位挑剔的玩家們，你們準備好了嗎？





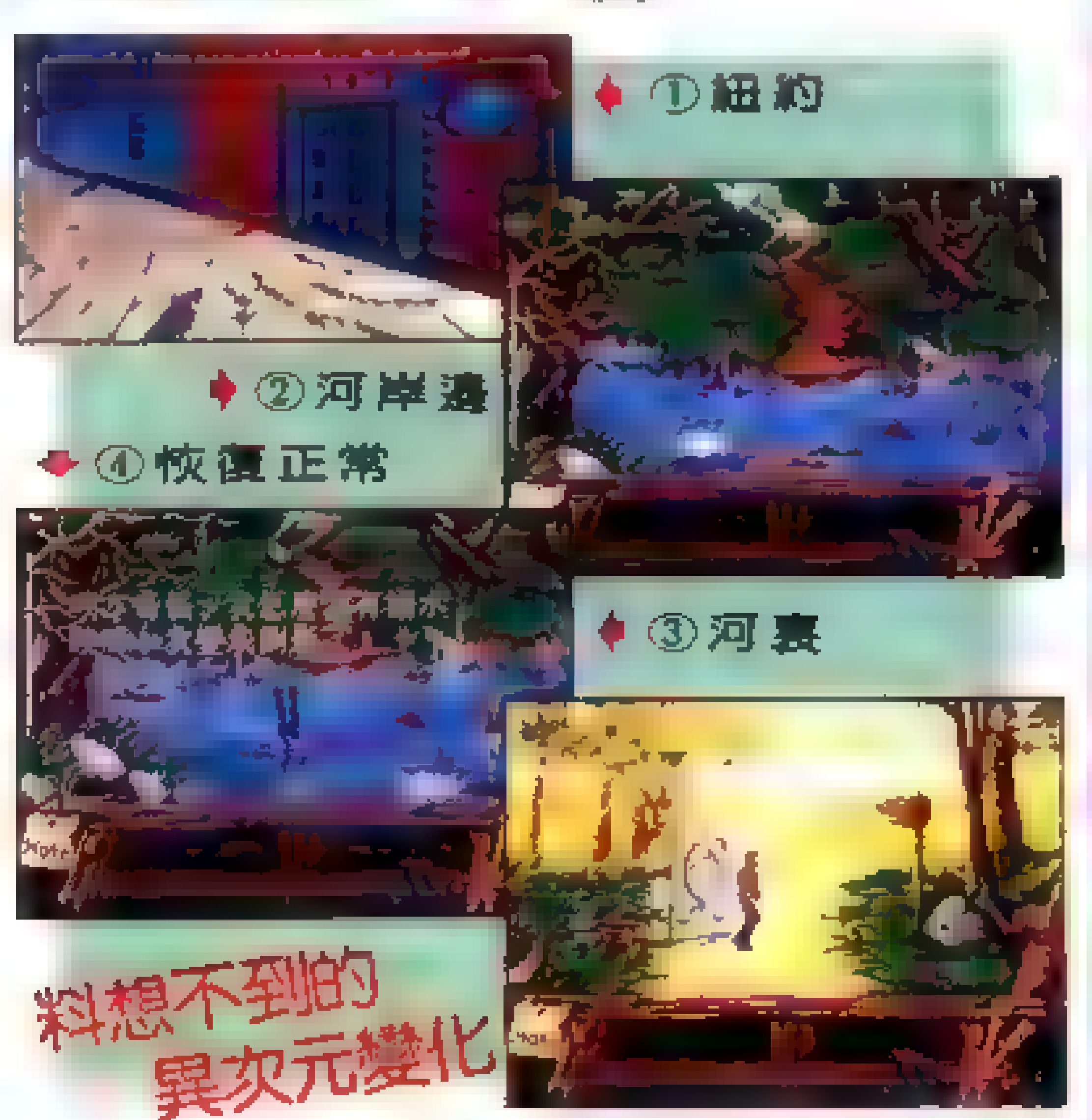
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	磁片版(20～30MB)及光碟版	2月底	386機種以上，VGA，滑鼠，DOS 5.0以上記憶體：2MB（基本）
製作公司	出版公司	預定售價	
新藝	新藝	未定	

如果有人問一般的玩家對冒險遊戲的印象，相信玩家一定會回答〝解謎〞，喜歡的玩家認為它是一種刺激，對不喜歡的玩家來說，它則是一種懲罰；當然對於熱愛冒險遊戲的玩家，除了匪疑所思的解謎方式及刺激懸疑的劇情外，畫面的精緻細膩或遊戲的生動有趣也是吸引玩家去玩它的因素。

還記得軟世 64 期新遊戲介紹中曾報導過的〝絕地〞，一個新藝公司傾全力製作的冒險遊戲嗎？大家　定會奇怪為什麼遊戲經過半年之久還未上市，其實原因是：設計小組為了使遊戲達到歐美冒險遊戲的水準，除了徹底更改劇情角本外，整個畫面也重新設計製作，為的是展現給玩家一個完美的作品，更要讓外國人刮目相看，國人自製的遊戲，也有能力在國際上與他們一爭長短。

時空轉換－畫家成主角

故事的發展，就從現代化的紐約開始；你，一個年輕的畫家夜晚閒逛時，無意間遇到一個謎樣的老人。在聽了老人敘述的故事後，竟不知不覺的進入一個遺失的國度，一塊被眾神詛咒的大地；這裏遭受到人們的罪惡和貪婪的摧殘，唯一能逃離這個地方的方法就是運用你的機智和藝術本能，解除眾神的詛咒，解救人們脫離絕地。



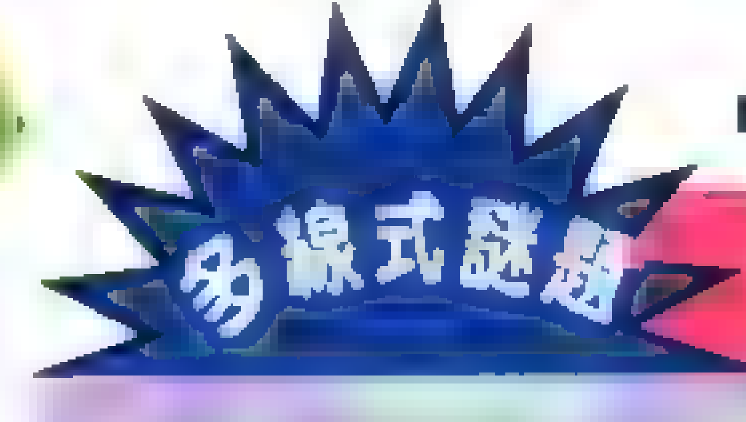
①紐約

②河岸邊

③河裏

④恢復正常

料想不到的異次元變化



絕地在操作方面很簡單，只要利用滑鼠的左、右鍵來控制，即可由頭玩到尾，對於電腦不熟悉的玩家，只要依照說明書在幾分鐘內即可明瞭遊戲的操作方法。本遊戲的謎題設計，不但有趣而且更具挑戰性，而多線式的謎題發展，使玩家不會再受困於單一謎題，且多樣化的解法更可使玩家不會卡在



對話中暗藏的謎題



媲美歐美片

遊戲因為是描述一個年輕畫家的冒險故事，所以玩家將看到整個劇情恰似在畫布上發生一樣，螢幕的畫面將會出現一個寫生板，而遊戲畫面就掛在上面，另外其他的設定畫面也以畫筆及調色盤形狀出現，與其他遊戲比較設計上是獨別緻的。遊戲是採用 320 × 200 解析的 256 色模式，玩過凱蘭迪亞 II－命運之手的玩家，相信對凱片的製作水準一定讚不絕口；而當你看到絕地的遊戲畫面時，感覺如何呢？是不是有好像命運之手姊妹品的感覺？其實這都是美工人員費了無數心力繪製而成，兩者之間並無關連。





一路玩到底

一個地方而出不來。

在音樂、音效的設計上，除了 Adlib 外，遊戲還支援 Sound Blaster、General MIDI 等，讓你在解謎之時，更能有動人悅耳的音樂，在旁伴著你。

玩家在看過最近上演的星際奇兵有何感受呢？通過星際之門尋找另一世界文明的特遣小組，竟意外發現自己成為拯救對方的一支星際奇兵。故事引人入勝的地方就在於劇情的懸疑、曲折；絕地中主人翁未來的發展將會是個怎樣的結局，那就有待玩勇敢地進入絕地了。



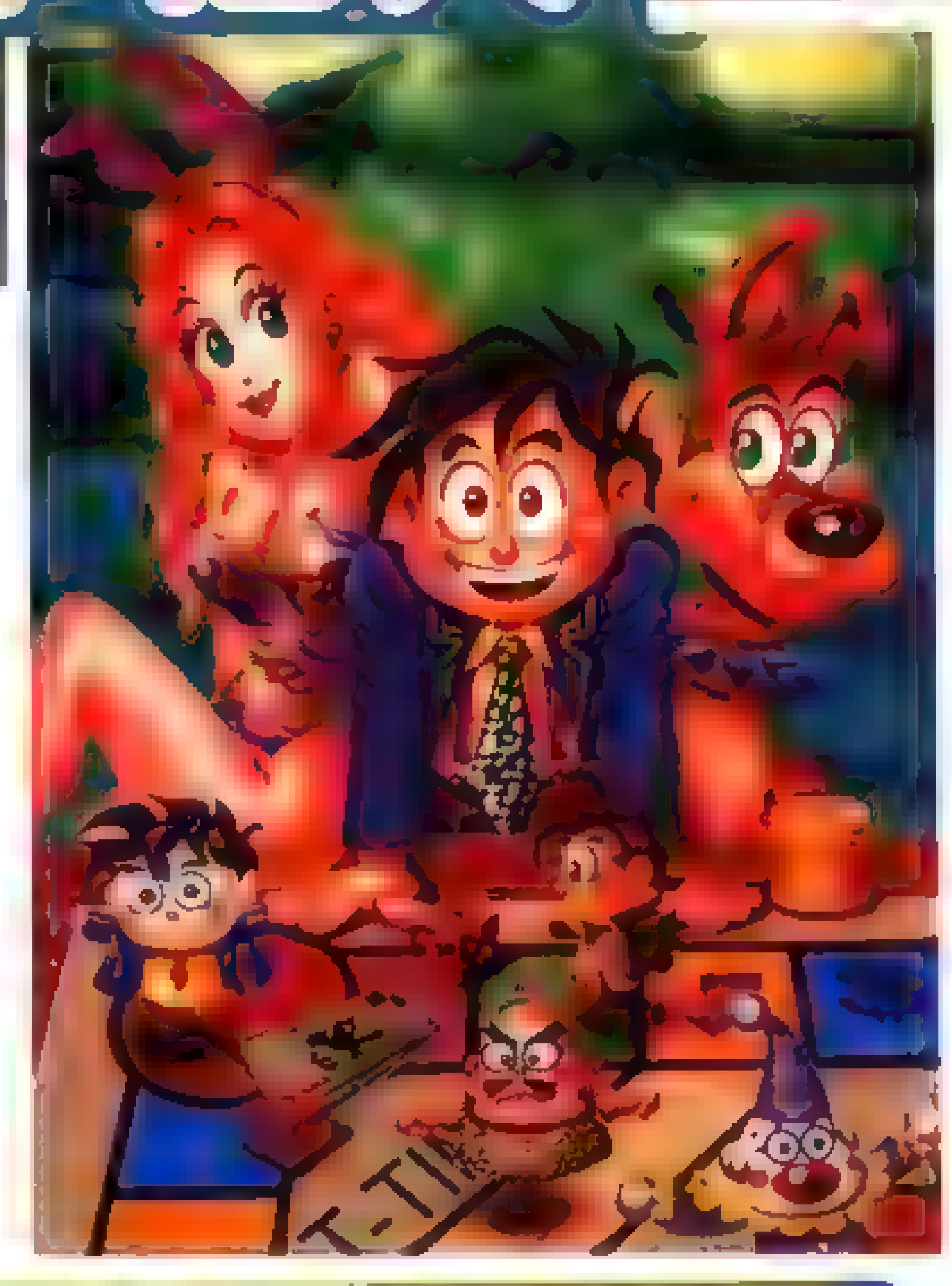
找到正確物品，

解謎就簡單了





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
益　智	5MB	2月上旬	386 以上機種 1MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
光譜資訊	光譜資訊	未　定	



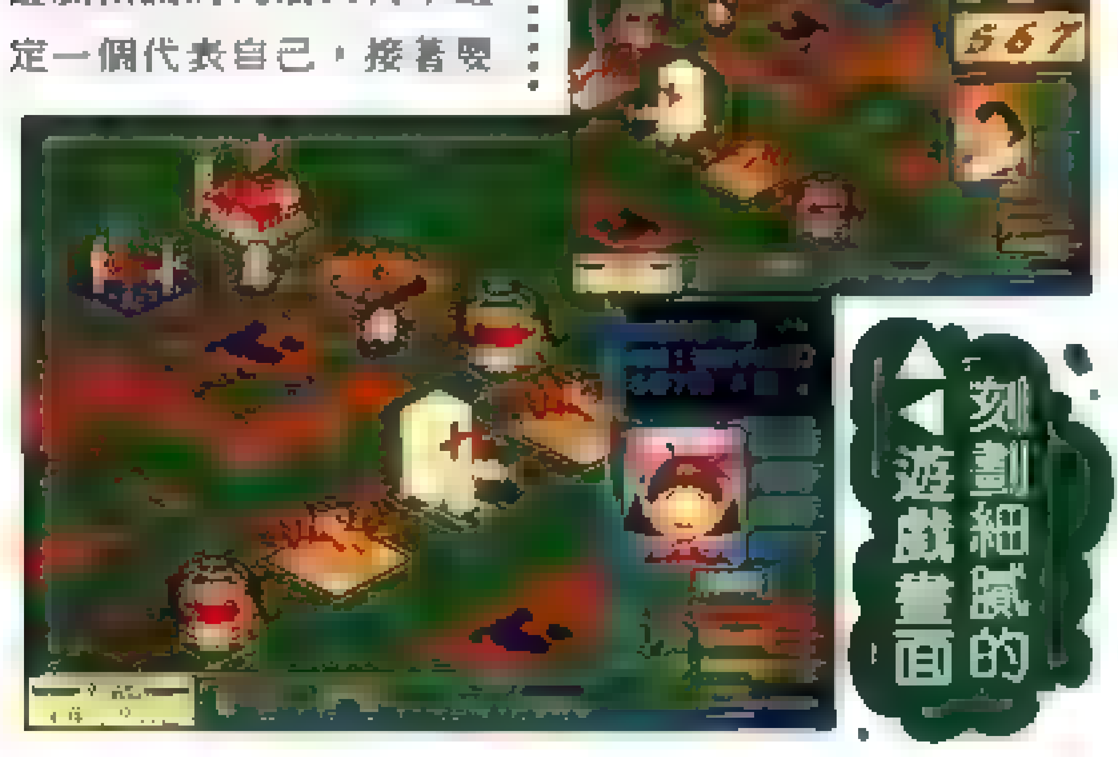
光譜公司即將在寒假檔期推出的最新益智遊戲『歡樂幸福人』，從名稱上一看就知道這是一個有趣的遊戲，事實上，『歡樂幸福人』的基本架構正是從我們小時候常玩的紙上遊戲『幸福人』變化而來，改頭換面一番之後，搬到個人電腦上的『歡樂幸福人』，除了有更華麗的圖形和音效，遊戲的趣味性更增加了不少，同時，以往需要呼朋引伴才能進行的紙上遊戲，如今拜電腦之賜，現在我們一個人也可以玩的很高興了。

幸福人的紙上遊戲和大富翁一樣，都是由玩者們輪流以擲骰子前進的方式來進行遊戲，玩法雖然簡單，但是倒也風靡不少玩者，改編後的『歡樂幸福人』，除了注重聲光效果之外，更加強了整個遊戲的複雜度跟耐玩度，同時為了達到老少咸宜的目的，本遊戲提供了更為彈性的關卡設計，讓玩者可以長時間跟電腦奮戰，或是工作餘暇跟三五好友共享歡樂時光。

體驗一下大富翁式的幸福人生

說了這麼多，我們還是先來看看整個遊戲進行的方式吧。玩者首先要從遊戲預設的九個人物中選定一個代表自己，接著要設定自己的人生目標，項目包括『名譽』、『快樂』、『財富』、『學識』等四項，按自己的期望設定好人生目標之後，我們就可以展開人生之旅了。玩者們將從國中畢業開始，輪流以轉輪盤的方式來決定前進的步數；整張地圖的場景包括各種職業道路，人生事件及機會事件，另外還有各式各樣的特殊場所，玩者走到任何一點皆會有相對應的事件或者須要作出人生的抉擇，因此，本遊戲不只是考驗玩者的運氣，更要考驗玩者的智慧與策略。

每當玩者走到某一職業的入口，只要符合資格條件，便可以進入該職業的道路；在該道路中玩者同樣是依照轉盤的數字前進，這時可能會碰上與該職業相關的各種事件，事件有好有壞，分別對我們人生目標的點數有所影響，換句話說，選擇適當的職業，走到各種有利的事



▲刻劃細膩的遊戲畫面



件，努力爭取『名譽』『快樂』『財富』『學識』等四樣目標的分數，以卡率先達成人生目標，便是本遊戲的最終目的。

當然本遊戲可不只這麼簡單，除此之外，『歡樂幸福人』還設計了各式的機會卡、經驗卡和許多的特殊場所，玩者一旦走到機會點，便可得到一張機會卡，卡片可能是利己性質的，例如直接具備了演藝事業的資格、或是任意移到某一職業的入口；也有可能是害人性質的，例如設仙人跳圈套陷害對手，或是誣告他人、詆毀名譽……等等；至於經驗卡，則是當玩者遇到某種事件後，便可得到一張1到4點不等的經驗卡，每張經驗卡可代替轉盤決定一次前進的步數，玩者可利用經驗卡直接走到想到達的地點，也可藉此跳過一些職業道路中不好的事件，因此，善用這兩種卡片，便是玩者提早達成目標的不二法門。另外遊戲中還有 20 多種的特殊場所，包括有股票、期貨、房地產等各項投資事業，日月潭、阿里山等賺取快樂點數的渡假場所，圖書館、博物館等充實學識的地方，還有賭場，遊樂場可以讓玩者試試手氣或是玩一些小遊戲，總之，雖然本遊戲只是從一個簡單的紙上遊戲移植而來，但是內容之豐富，變化之多樣，令人目不暇給，的確是發揮電腦魅力的成功作品。

趣味十足、歡樂滿場的遊戲風格

本遊戲一共提供了大、中、小三張不同的地圖，讓玩者可以根據時間、興趣選擇不同的地圖來進行遊戲，參與進行遊戲的人數也可以選擇，甚至玩休閒級的時候連目標設定的總分也可加以增減，這種彈性的作法對玩者來說，實是相當體貼的設計。

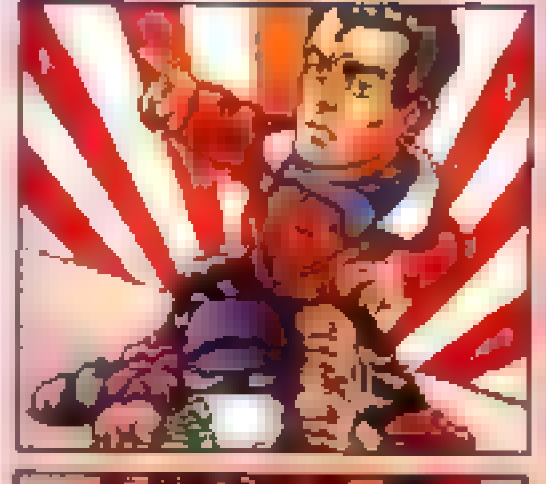
而在人物方面，本遊戲共預設了9名人物，各有不同的特性，有猛啃書的書呆子寶弟，也有到處撈錢的吝嗇鬼史要錢，還有運氣很好的阿乾、從來沒有感恩的心的阿遜、賺錢很有一手的錢圖圖………等等，玩者除了可與電腦對手競爭之外，也可召集親朋好友共同參與遊戲，可以作光明正大的君子之爭，也可以用狡猾的手段來彼此陷害，不同的玩法都會有不同的樂趣。

除此之外，本遊戲共設定近 30 種的職業，包括醫生、企業家、演藝事業、新聞記者、科學家、礦業、資訊業………等等，甚至連直銷業都有，每種職業都各有特色，加起來共有數百種的事件，分別增減玩者四項人生目標的點數，例如醫師的換心手術成功將會增加名譽，歌星出版唱片會增加快樂，開礦挖到古物會得到一筆為數不少的財富，建築師設計的大廈倒塌可就名譽掃地了。

最後我們再來看看本遊戲的畫面部份，『歡樂幸福人』採用高解析度 256 色模式，45 度立體斜角造型，圖形仍然維持光譜公司的水準，刻的十分精緻，人物及各種狀況圖都以幽默逗趣的畫風來表現，看了頗能讓人會心一笑；而本遊戲最大的特點便是所有的地圖場景皆是採用 3D Studio 來開發繪製完成，十足立體感的造型，這在國內自製遊戲中尚屬少見。

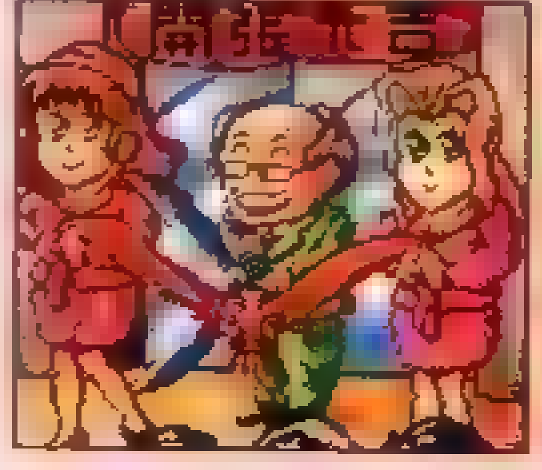
總之，『歡樂幸福人』的定位不在於模擬真實的人生，它僅是提供一個人生的道路，任由玩者隨意去試、去闖，走錯了也沒關係，有的是機會換到其它的職業，反正只是一個遊戲嘛！如果各位讀者的寒假生活想增添一些樂趣，不妨可以考慮一下本遊戲，相信必能帶給你不少歡樂和幸福。

遊戲中各種有趣的狀況事件



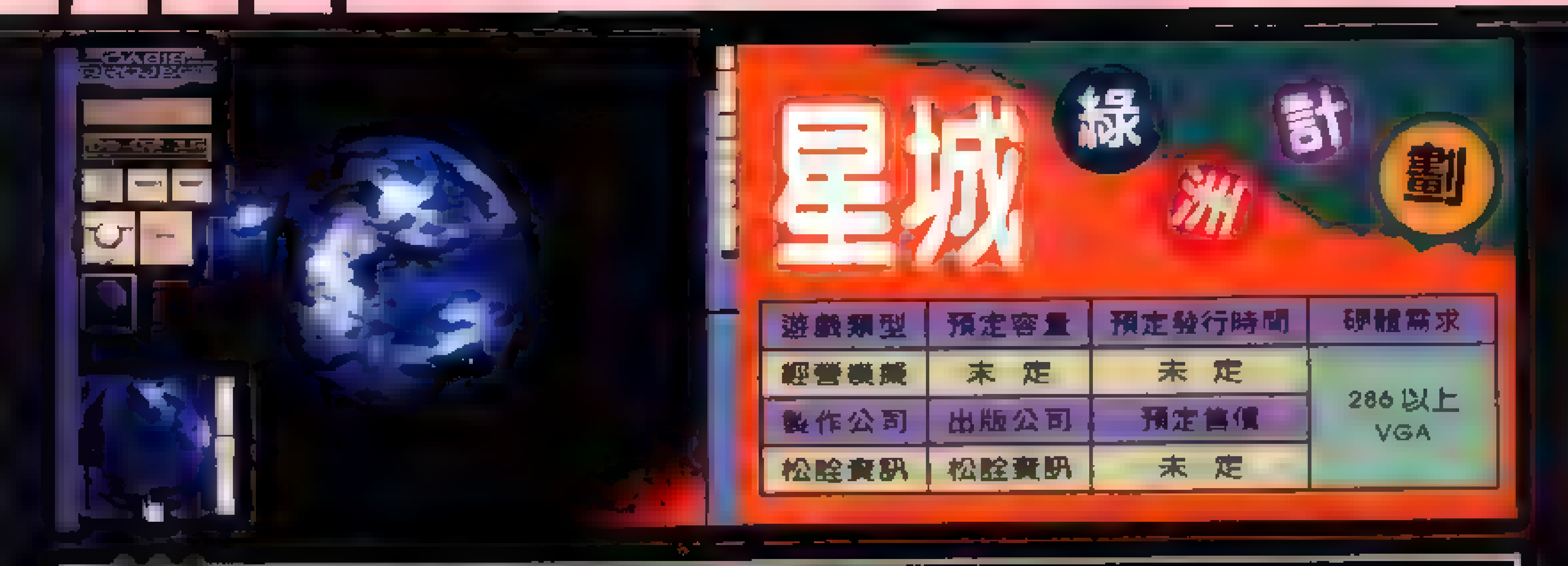






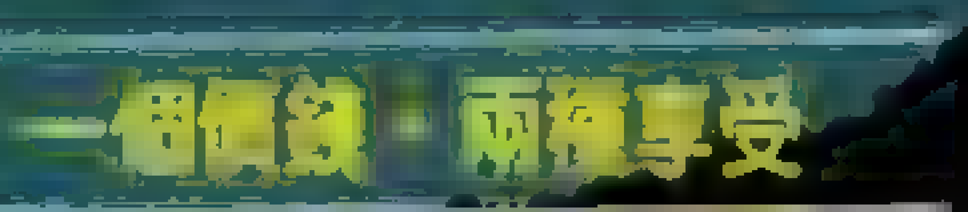






遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
經營模擬	未　定	未　定	286 以上 VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
松崗資訊	松崗資訊	未　定	

「星城－綠洲計畫」在近期的 PC GAME 市場上，無疑是最「耀眼」的。此話怎講？難不成發行公司給了筆者什麼好處不成，要筆者將報導稿寫成廣告稿？其實你可以不要急著納悶，先看看本頁附上的遊戲畫面再說吧。如何？有興趣再繼續看下去嗎？十之八九不必懷疑了，這麼「耀眼」的畫面絕對會激起你想瞭解這個遊戲的好奇心的（至少筆者這麼認為，因為我也是這樣被吸引的。）所以接下來就聽我慢慢道來啦！



「星城－綠洲計畫」是一個不太容易歸類的遊戲，勉強來說，應該算兼有「經營模擬」與「培養育成」兩類的特質吧。在遊戲中，你所扮演的角色是一個跨國企業財團的總裁，在數百年後的地球上接下了聯邦政府的五十年委託合約，要在資源再生將近失調、生態環境日益惡化的地球之外，尋找一顆行星，並且加以經營培育為人類的第二故鄉。在著手開發墾拓之際，時時還得記住地球這不堪回首的前車之鑑，在建設與環保的拉扯和掙扎當中找出新的平衡點，以建立另一個「新天新地」，另一個「伊甸園」。（否則只好繼續去尋找第三個地球啦！）

之所以稱之為「經營模擬」與「培養育成」的「混種遊戲」，原因如下：相較於傳統的「經營管理遊戲」，它似乎多了一份生態保育的面向。遊戲間，你所考慮的已不再是單純的企業競爭與開墾營運，同時必須注意到生態系平衡的問題，否則自然法則的回饋將會你的「企業化經營」面臨毀滅的大災難；而相對於一般的「文明自然模擬遊戲」，它的考量更加強了策略性與人文性的思考。與這類的遊戲最不同的差異在於：這一次玩家所扮演的不再是上帝，而是以活生生社會人類的角度看待生態系，這將使得問題的衝擊點更加尖銳，更加能反應現實。試問：以經營的角度看待與接管自然會是一種什麼樣的嘗試呢？或許我們可以期待這種試驗為今日環境問題帶來一份反省之力吧！

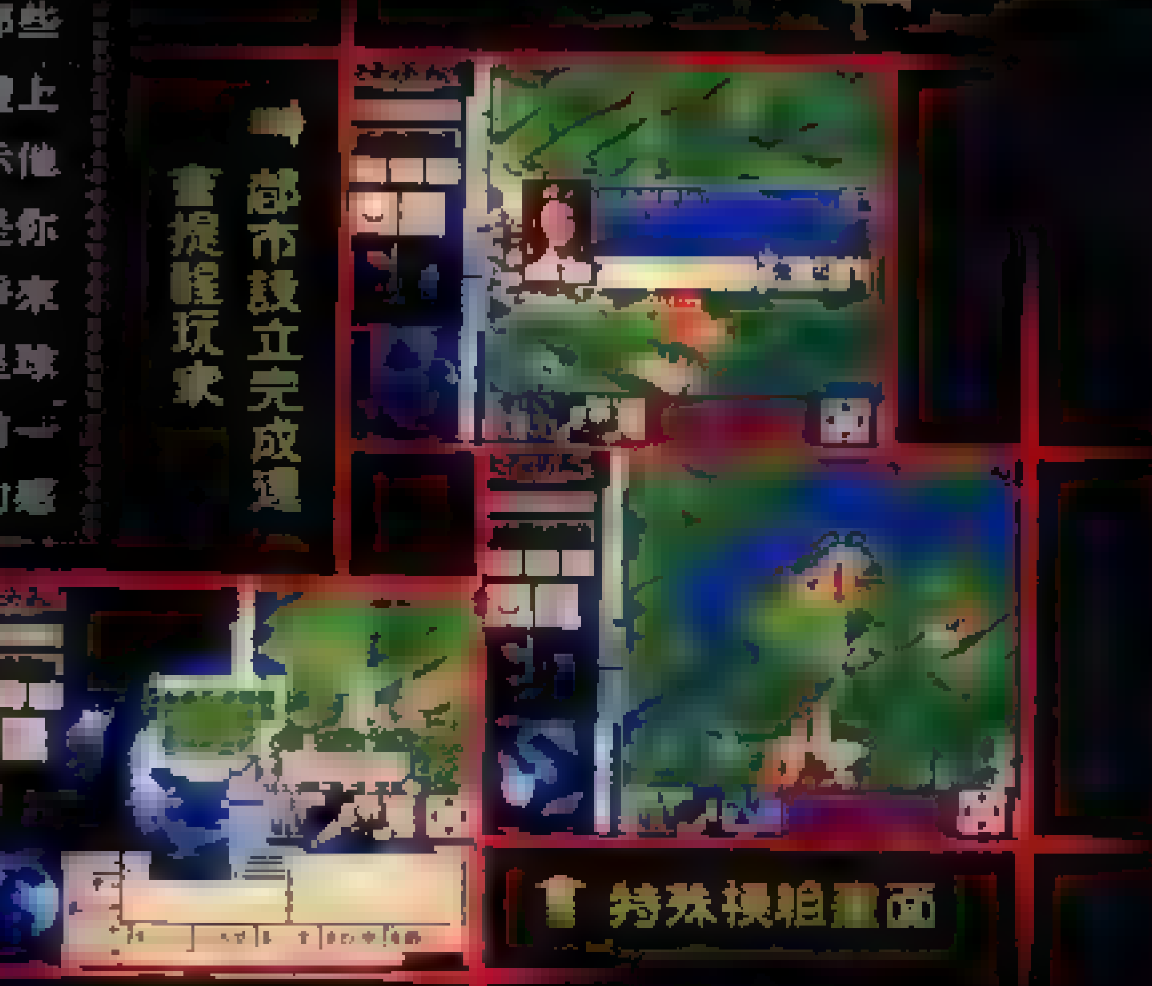


選定星球開始殖民

再來就要談談所謂「培養育成」特質的部份了。玩過「EL FISH」或「PRINCESS MAKER」類的遊戲嗎？如果你每天下了班，就急急衝回家打開電腦享受這種滿足與快樂，那麼你一定會喜歡「星城－綠洲計畫」這個遊戲的。縱使它有上述的那些複雜考慮層面與遊戲屬性，但它的操作方式與系統卻沒有「想像中的複雜」（那種在學校、公司煩了一天，回家「遊戲」還得繼續煩的操作系統），首先，透過 320 × 480 及 256 色的特殊模組畫面中，你可以看見主畫面中央徐徐轉動的一顆星體（OH！那正是你要養成的「美少女」啊！），跟著指令一點一點地輸入，隨著時間一刻一刻地流逝，你可以看到星球上的聚落、城市、星站及碼頭一個一個地擴張、成長，終於均勻地佈滿整顆星球。這一切的過程除了可以透過

開出的的特寫視窗及全程動畫完全掌握之外（你甚至能清楚地看見星站上緩緩放下起落的貨物運輸機，住宅當中潺潺氾著粼光的流水；探勘到正在悠悠低頭吃草的新種牛群；和漸漸變高變密的 down-town（市中心）而不必像一般遊戲在僅有的一張代表圖片之後，努力地憑自己去想像那些過程。）當你按下畫面左方的「夜視」功能鍵，待畫面完全變暗之後，你將更驚訝於星球上的「繁星點點」那些浮動閃爍的燈光在球體上的相應座標中亮著昭示他們存在的信號那些正是你一手辛辛苦苦向自然掙來的城鄉聚落啊！隨著星球的自轉，燈光便在眼前一一掠過，想想，閱兵的感覺與快慰也不過如此吧！

➡ 殖民地探測，媲美外國遊戲



➡ 都市設立完成還會提醒玩家

➡ 特殊操縱畫面

圖形指令，體貼玩家

遊戲全程以簡易的視窗（WINDOW）與圖像（ICON）系統顯示，相當地親切且有創意，例如在你選擇了建設指令時，游標就成了一支怪手，連挖土的動作都相當傳實呢！而若你選的是代表探勘的人造衛星圖像，你更會發現手上游標顯示的就是旋轉中的雷達監看幕哦！（當發現新品種的生物或藏蘊量豐富的礦物時，那種興奮的心情筆墨眞的很難形容。）遊戲的系統並不複雜，易學易用，技術的系統樹也清晰完整，容易上手；你會發現，養成一個星球其實並不困難，對於既希望成就感，又不喜歡「太煩」（像一些「SIM 什麼……」）的玩家而言，應該算是一大福音吧。在簡易的遊戲結構中實際運作環境保育的概念，其實是個相當好的 CAI 點子，且加入一些專屬 GAME 的特質之後，眞的蠻吸引人的哦！

開發這個遊戲系統的 TWINS STUDIO算是 GAME 界的新秀，風格強烈的美工功力（其實不必這段文字介紹，看看附圖就清楚了）和著眼特殊的企劃創意（以環保為主軸，以星球為單位的「育成遊戲」），處理能力驚人的程式配合（當然在雜誌上比較難反映出來啦！但 TRUST ME，YOU WILL SEE IT！）實屬國內少有，再再確保了對進口遊戲專有的品質要求，領軍的 JERRY L. 和 JOHNNY C. 成為各位玩家熟悉的名字將是指日可待的事，在此就不再多言。松崗資訊於推出『三國志之牌戰風雲』之後，在 1994 年來相當謹慎地發行此款年度遊戲，期望在市場上能再如『三國志之牌戰風雲』一般掀起另一波旋風。至於效果如何，留待各位「玩家賓客」來判定嘍！至少筆者已經投下肯定的一票了！



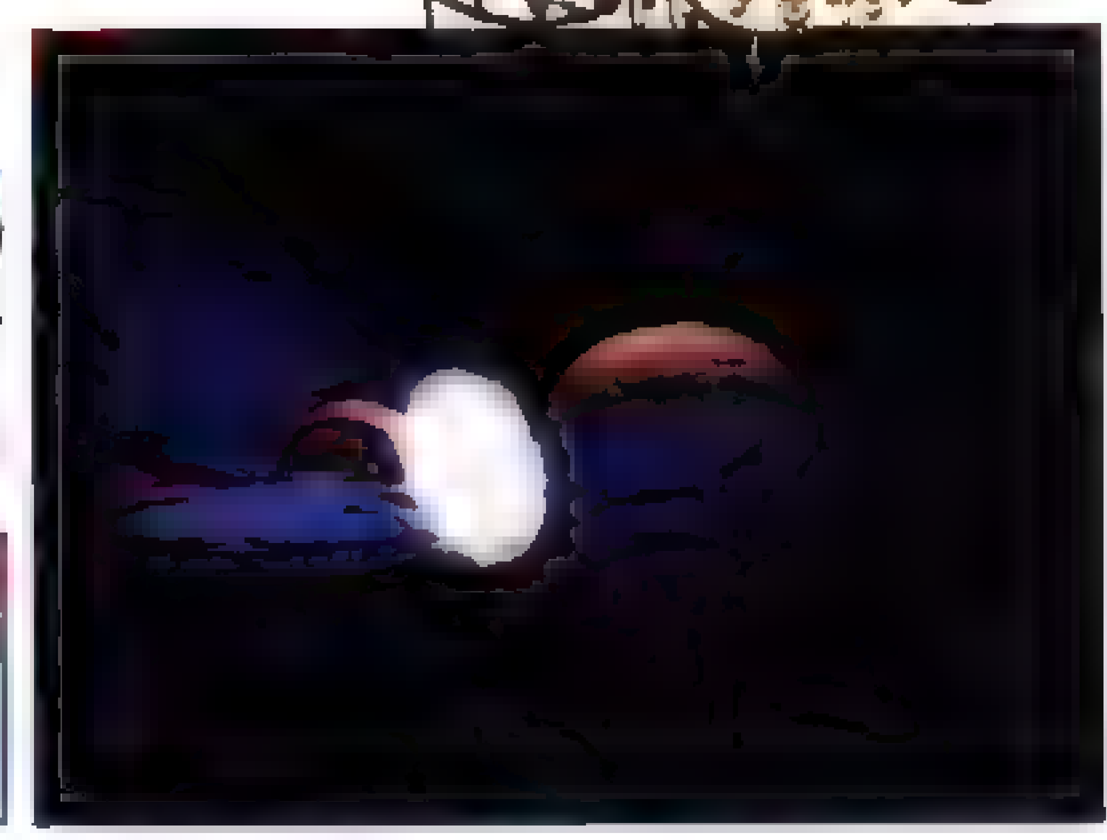
➡ 探測到新生物

➡ 隨著時間流逝，蠻荒將成大都市

➡ 哇！視窗開得可真多

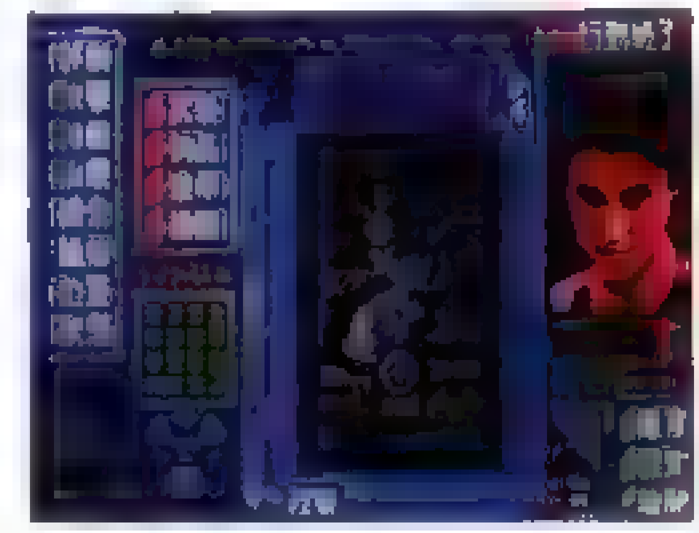
異星突擊

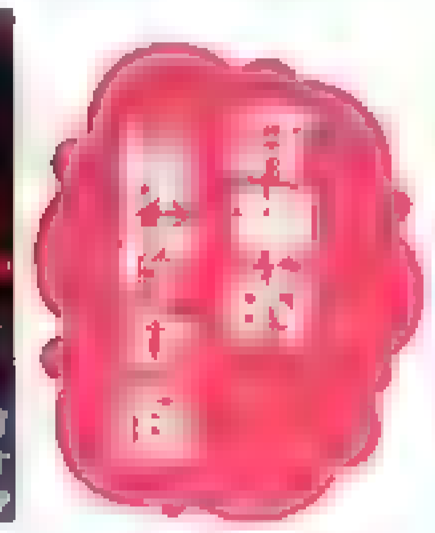
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
AVG+SLG	10～12MB	3月	386以上
製作公司	出版公司	預定售價	
旭　光	旭　光	未　定	



N.C.××年，新美索不達米亞空域爆發戰爭，運輸船寇蒂斯號改變航線，來到瑞奇要塞暫作停留，並補充燃料和食物；那曉得事有蹊蹺，使得寇蒂斯號進退不得。為今之計，只有派人進入要塞，一探究竟。

從這樣的片頭劇情看來，玩家很容易會認為這是一個 RPG 遊戲；不過這只猜對了三分之一。開發公司旭光資訊表示，異星突擊是一個融合異形、外星通緝者、小精靈、銀河飛龍、隨風而逝的記憶、裝甲騎兵、機動警察的特色於一爐，綜合RPG、AVG、SLG玩法的遊戲。





這個遊戲主要採用 46 度斜角視圖，玩家直接在這種地圖模式下，以回合式的方式，一面戰鬥，一面前進，以及一面搜索敵人或物品。在遊戲過程中，還可以透過通信指令，請求留在船上或遠方的同伴，進行電腦操控，輔助自己。由開發中的半成品來看，說它是一個RPG式的游擊巷戰，似乎更容易了解。

在要塞之中，調查隊會遭遇到異形和機械巡警兩種敵人—異形是一種具有堅硬外殼，體形比人類高大，有智慧，以蛻殼方式進化（升級）的生物，它有一種特殊的嗜好：吃人腦！機械巡警的任務是負責要塞中的安全警戒，依照主控室電腦下達的指令行事，屬於「只認指令，不問是非」的打手，只要調查隊能夠切入主控室電腦，改變指令，就可以化敵為友。

異星突擊和前一個作品蒼寇雄師一樣，人物具備升級特性，但是蒼寇雄師是跳階式升級，異星突擊卻是漸進式升級，也就是說殺死敵人之後增加的經驗值，立即產生提升戰鬥能力的效能。該公司表示，採用這種漸進式升級方式，一來比較趨近於現實狀況，二來玩家練功不必苦苦等候升級門檻的到來。不過只增加一兩點經驗值，戰鬥能力的差異並不太大，不容易感覺出來；累積多了，差別大了，就能感覺到了。

在 RPG 裡頭，敵人不僅是賺取經驗值的對象，常常也是搜刮財物的待宰肥羊。可是在這個遊戲裡頭，錢是一點用處都沒有，想要更新武器、裝甲，補充彈藥、能源，除了搜括一途之外，就得利用要塞裡的機具設備，將手邊的東西加以重組改造。

在物品之中有醫療品一類，可以用來恢復 HP，但是人員本身的醫學知識這項屬性攸關醫療效果，也就是說，使用相同的醫療品，醫學知識不同，恢復效果也不一樣。

遊戲背景設定在未來的時空，開發小組的確可以馳騁其創造力，像星際大戰那樣，構建自己的幻想國度，但是功力不夠的話，很容易畫虎不成反類犬。究竟異星突擊最後成果如何，且待下回報導分曉。



調查隊所控制的機器人在要塞中移動 ▼

▲機器人的各種動作造型





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰　略	26MB	二月初	286 以上
製作公司	出版公司	預定售價	
世紀縱橫	世紀縱橫	未　定	

新統教會以利用人性黑暗面爲宗旨，來達到腐化世界爲目的。教主聖馬爾宣稱，將用毀滅性的重整，根除人類的劣根性，建立新的世界。聖馬爾採用他所謂的天然食物－毒品，欲以此腐蝕地球上最大的種族－人類。世界各國的領袖眼看事態的發展愈發不可收拾，人民沈溺於毒品虛幻的快感中而無心工作；經濟的命脈遭到毒品的壟斷，社會的發展停滯不前而呈現一片蕭條。在聯合國召開的極機密會議中，各國一致做成決議，一項名爲當羊行動的計劃，將於新統教會創教之日展開，這項行動的參加成員，將由各國的精銳部隊及精明的幹探所組成，準備一舉解決世紀末最大的亂源。而遊戲中的主角也將在這次的行動中，捲入一場是非難分的漩渦中。隨著劇情的發展，玩家會漸漸了解隱藏在幕後的眞相，如何做出正確的選擇，端看玩家從 NPC 的訊息中做出判斷。值得注意的一點，就是在遊戲的過程中，玩家必須在每個關卡救出一位具有關鍵性的 NPC，他擁有轉職的能力，如果援救失敗，玩家的等級再也無法獲得提昇，當然就不能轉換到更高級的職業。

以技術取代法術

在戰場上的對決是整個遊戲的重心，登場的敵人及 NPC 透過與主角之間的對話，主導著眞假難分的戲劇性發展；所以說在絞盡腦汁作戰之餘，玩家也要留意各角色間的訊息，免得不清楚整個過程的來龍去脈。法術在本套遊戲是不存在的，精靈幻界中，對於這種超自然的力量稱之爲「技術」，區分爲醫療性技術與攻擊性技術，遊戲中技術的施展效果，絕對令玩家感到震撼，在視覺效果及音效的處理下絲毫不含糊。高級的術士能施展出廣範圍極具殺傷力的技術，在此距離內之敵人將無一倖免。不過在戰場上也不能特別依靠某一種角色單打獨鬥衝鋒陷陣，團隊戰力的平衡，才是通過 30 個關卡重重考驗的最佳戰術。在操作介面上，製作小組以力求方便爲原則，以一支滑鼠即可縱橫全場掌控全局，玩家若是只有鍵盤，那就只能觀賞精彩的開頭動畫了。



多變化的職業兵種

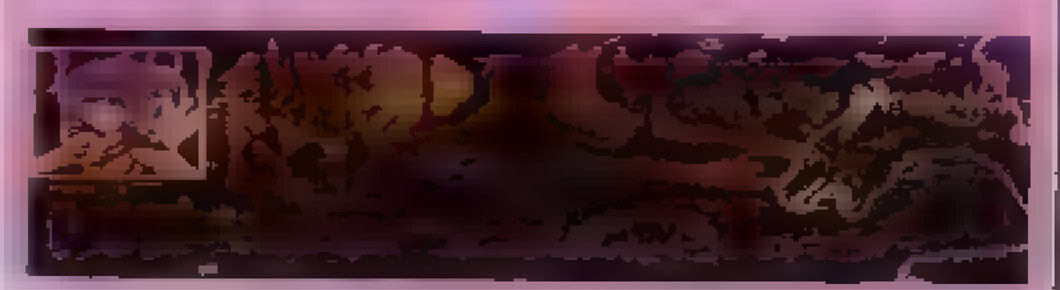
每一場戰役對於隊員的培養皆須仔細的考量，玩家可自行組成心目中最理想的戰鬥隊伍，兵種區分爲僧侶系、步兵系、射擊系、投擲系、術士系、騎兵系、飛行系，每種職系在屬性上各具有其有利的特性，也有其較弱的一環，如何利用隊員的能力截長補短，以取得戰場上優勢，玩家得多費一番心力；隊員若是陣亡的話，就會一去不返。隊員的募集採用兵援點數制，不同的兵種所花費的點數也不相同，每通過一道關卡即可獲得兵援點數，作爲對玩家卓越的領導能力之獎勵。







精靈幻界爲新成立的世紀縱橫公司初試啼聲之作，目前市場下充斥著相同架構的遊戲，如何在大同小異的環境中，建立起自己的特色，一直是製作小組努力的目標，而且也已獲得相當的成果。各位，準備好進入精靈幻界中了嗎？或許當你起床之後，身邊的一切還是那麼的眞實！



星世紀戰將

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
射擊	20MB	二月中	386以上機種 640K記憶體
製作公司	出版公司	預定售價	
弘煜	弘煜	未定	



仙女星座上，一顆與地球相似的星球——安多羅·悠遠，曾經是飽受汙染的地球移民希望的她，在星世紀〇〇二四年，發生了戰亂……當時，星球開發用的人造人種「伊克斯特」發表獨立宣言，成立「安多羅」公國，正式與地球對立。而原本駐守於安多羅星的艦隊，則在此一獨立戰爭中，慘遭殲滅……

四年後，地球所派出征討安多羅叛軍的特遣艦隊到達仙女星雲，與當地的第八艦隊會合，正式展開了大規模的遠征作戰。然而在遠征作戰尚未開始之時，因爲空間跳躍飛行的緣故，特遣艦隊主艦克羅托在結束跳躍的緩衝期間，遭到了敵方突襲小隊的攻擊……危機中，艦長一布依洛下令MA（M-oble Arm）（機動武裝）小隊出擊，以爭取援軍來到的時間……只是，這只原本用來犧牲的棋子，創造了奇蹟……

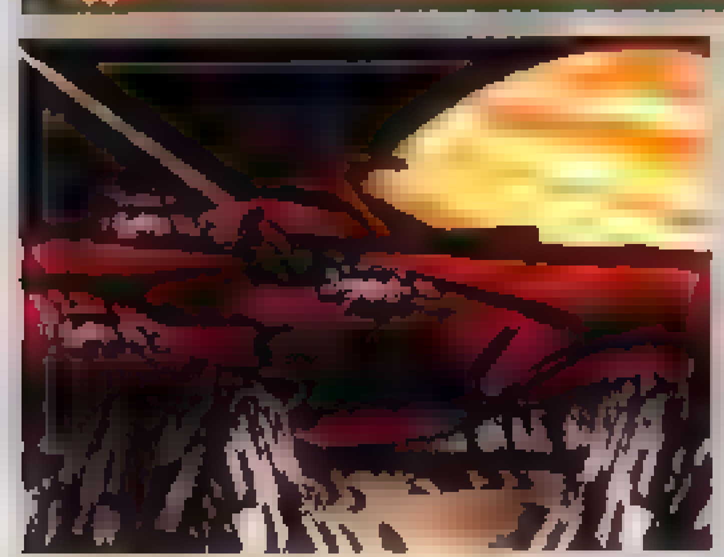
插劇情及動畫的射擊遊戲



[illegible]劇情的動畫

以上，便是「弘煜科技」將要推出的作品「星世紀戰將」之開場劇情大綱。根據該公司表示，「星世紀戰將」是一套有別於其它射擊遊戲的新型態射擊遊戲，它融入了劇情與感情因素，再加上大量的過場動畫，如電影畫面的融入結合，保証給玩家們一個全新的體驗。「星世紀戰將」是採四層捲軸的橫向射擊畫面，再加上豐富的武器系統和敵方的動作型式，絕對會給玩家一個極大的震撼。

搭配各種不同武器與技巧



特殊的武力配備

正如先前所提的，「星世紀戰將」是一個劇情融入的遊戲，它的劇情共分七個章節，是由主角一依樹露爾駕駛MA（機動武裝）迎擊敵方突襲小隊所展開。據製作小組表示，劇情中將深刻的表現出所謂的「戰爭」和「人的眞實面」，而且，遊戲進行到中段時，保[illegible]「星世紀戰將」的震撼。遊戲上，玩家所操作的機體，本身搭載[illegible]二種裝備，皆可因任務的需要或自己的意志隨意搭載，總合共有多達二十種的搭配方式。甚至，當玩家所操作的主機提升等級或應劇情需要時，將學得所謂的「技巧」。（類似於角色扮演遊戲的魔法）在「技巧」與多彩多姿的「武器」互相配合下，絕對讓玩家對「星世紀戰將」有全新的震撼！

顧各階層玩家的難度設計

也許有人覺得時下的射擊遊戲難度普遍過高，但對於「星世紀戰將」您大可放心。本遊劇採用如角色扮演遊戲一般的等級提升方式，來加強自機的一切能力，也就是說，只要您有耐心，看到結局畫面絕非難事！附帶一提的，如果您是一位追求高分突破自我的玩家，「星世紀戰將」準備有另一「高分模式」，讓您眞眞正正的創下最高得分紀錄。



巨大的頭目

根據製作小組表示，「星世紀戰將」所需要的硬體配備並不苛求。只要您擁有386以上機種640K記憶體便可執行得十分順暢。當然囉，如果玩家擁有基本需求以上的配備，那麼，「星世紀戰將」給您帶來的震撼，相信絕對會超乎您的想像喔！



決戰保齡球

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
運　動	未　定	84年3月	未　定
製作公司	出版公司	預定售價	
九藝資訊	九藝資訊	未　定	



保齡球運動引入台灣，大概是在美軍駐台期間，由美國大兵來台時帶入，雖然時間算是很早，但真正蔚為風尚，掀起青少年打球風，也僅是這一兩年而已。

保齡球最早起源於歐美的滾球戲，相傳於中古歐洲時，士兵於閒暇時以敵人之頭顱相擲取樂衍生而來的遊戲。目前台灣各縣市的保齡球館正迅速發展，而我國保齡球選手在去年亞運時為國爭光，更讓保齡球界欣慰。

各位熱愛保齡球的玩家，當你去打球時，是否時常有等不到球道，或是在丟出球之後，久等不到自己使用的球，而吵雜的球場，混亂悶熱的空氣，使你玩樂的趣味降低等情形。現在你無須再去忍受這些悶氣，因為遊戲界不久將會有一套保齡球，讓玩家們輕輕鬆鬆的在家玩球，不用再受那些窩囊氣。好好練習球技，說不定那天你將代表中華隊進軍世界，為國爭光呢？

本遊戲是由九藝資訊設計製作，當初設計小組在策劃遊戲時，歷經數次的開會研討仍未獲定論；此時正值國人開始形成打保齡球的熱潮，而設計小組因都是年輕人，有空時大伙也會一齊去打幾局球。故當大家在腦力激盪想開發一套不同以往市面上所發行的遊戲時，本遊戲構想就不約而同的被設計小組成員提出來，經過大伙的表決而製作本遊戲。

遊戲家裏擺一套，感情交流妙法



願意
美女挑戰，當然
關注結果
要進球了，眾人
前一刻
兩雄比劃，丟球

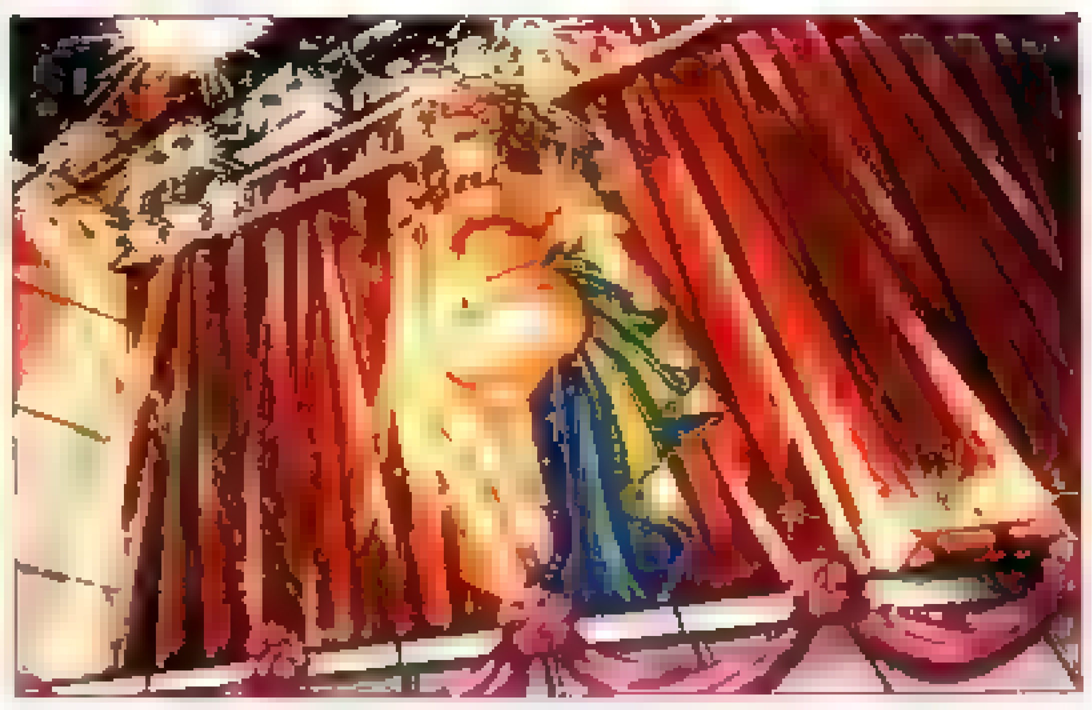
我們都知道遊戲的好玩與否，端看設計者的點子迷不迷人，設計小組在規畫本遊戲時，為了使遊戲不像一般的運動類那樣枯燥無味，特別在遊戲中加了好些逗趣的小點子，如果你的球技太差了，球丟入溝槽中，將會有一長相滑稽的男人出來糗你，而當你打出全倒時，則會有一噴火女郎跑來為你加油，如果你能連續擊出「支」以上的全倒，此時那位噴人女郎更會有你意想不到的舉動。同樣的，在遊戲中也有販賣部的設定，你可以到那裏去採購一些裝備來增加自己的實力。

遊戲玩法上除了有世界爭霸的挑戰賽外，還有體貼菜鳥的練習場供玩家練習使用，當然遊戲公司更安排了教學篇以指導對此運動不熟悉的玩家；在挑戰賽中，你將遭遇到來自不同國家的十多位選手與你對局，每個人皆有其不同的個性，打了，而在你將十多個對手打敗後，此已退隱江湖不理俗務的老前輩們將會向你指名挑戰，而成功與否就看你球技練得如何了！

遊戲畫面是採用 320 × 200 解析度的 256 色模式製作而成，會考慮此種解析度模式是避免佔用玩家太多的硬碟空間，畢竟不是每個人都能隨著軟體而把電腦配備更新，美工人員費心設計了不同的球館造型及獨具一格的各人打球招式，相信必可彌補解析度上的遺憾。在音效、音樂方面將配合各種不同狀況而有不同，製作小組甚至親自到現場錄音，以求讓玩家更能感受玩球的臨場實況。



明日之星



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略養成	未 定	84 年 2 月	286 以上機種、需硬碟
製作公司	出版公司	售 價	
鷹揚資訊	鷹揚資訊	未 定	

在這個以演藝圈爲背景的美少女明星養成遊戲中玩家所扮演的是一位因爲業績不理想而險些被公司開除的經紀人，在主角極力爭取之下公司終於決定給主角最後一次機會，限定必需在一年之內將公司旗下的一名新人培養成爲偶像級歌星，否則立即請主角走路。

玩家在玩一般的養成遊戲時，會有一種旁觀者的感覺，因爲在遊戲的過程中玩家只能在一旁排排工作進度表、定一些發展方針等等，但在本遊戲則不然，玩家除了必需替遊戲中的女孩安排各項行程之外還必需親自上陣，進入遊戲之中到處去交際、應酬、做公關，如此才能替自己爭取更多經費並替女孩製造更多登台的機會，製作小組希望以這樣的設計使玩家能更融入遊戲之中親身體驗一下演藝圈多采多姿的生活。

題材新穎生活化．趣味十足富挑戰



苦練歌藝，以揚名





進行各種訓練，等待機會

本遊戲的男、女主角姓名，是由玩家自行設定，而且由於採用了注音輸入法，故玩家可以輸入任何自己所喜歡的名字而不用擔心會找不到所需要的中文字，至於對注音較不懂的人也不須煩惱，只要按下 ENTER 鍵電腦既會自動替您選一個名字，事實上除了名字以外玩家還可以設定女孩的生日、星座以及血型等資料，而這些可是會影響到女孩日後發展的方向。

[illegible]

成爲一位紅歌星，你可不要認爲此事很容易，只要讓女孩多練習各項技藝，包括歌唱、跳舞、樂器，之後讓她多出幾張唱片，沒事上個電視或電台打打歌，自然就可以成名了，可惜世界上沒有這麼便宜的事，由於開始時公司撥給男主角的經費非常有限，而且電視、電台以及電影公司也不是什麼人都請的，因此在遊戲之中如果玩家不能善加利用本身的交際手腕以及經營技巧的話，恐怕很快就會因爲連續虧損而被老板炒魷魚了，而這個部份也正是本遊戲中相當富有挑戰性及趣味性的地方了。因此，接下來的部份就讓我們來爲您詳細介紹吧。

養家

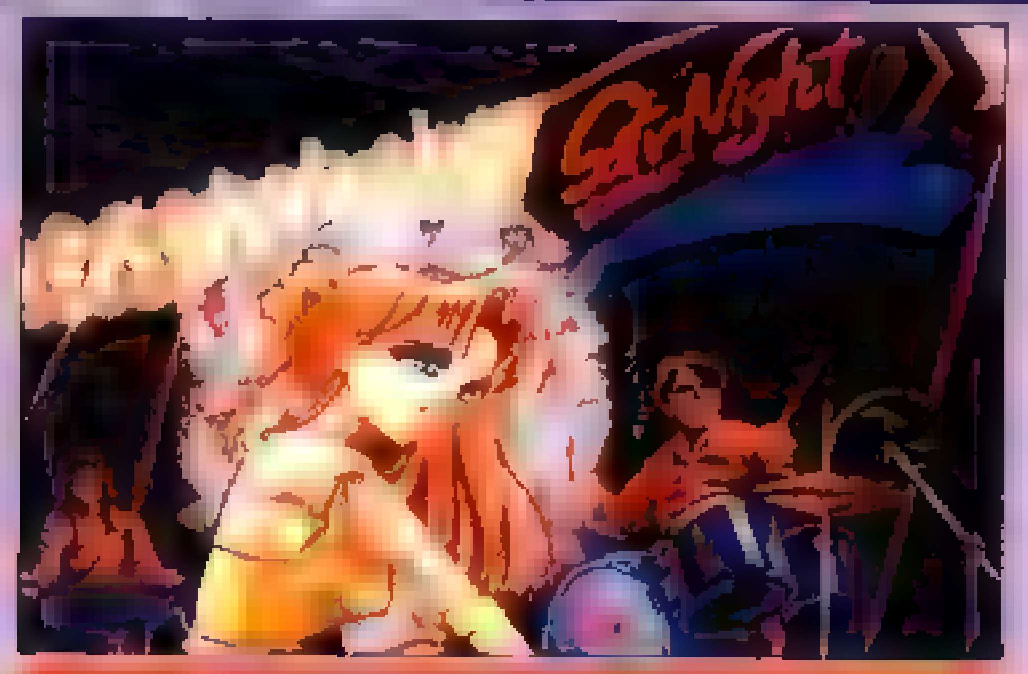
首先來談談遊戲中賺錢的方法，畢竟不論是要提高知名度或是要展開各種訓練都是必需要花錢的，光靠公司給的一點點經費是絕對不夠的，除了必需節流之外，非想辦法開源不可；在遊戲中有二種方法可以獲得金錢：最直接的方法就是去打工，當然不是去加油站、餐廳這些地方，演藝人員打工當然要去演藝圈去找一些相關的工作，比方說是拍電影、拍廣告、上電視、上電台或者是去舞會、夜總會唱歌、作秀……等，當然啦，有些地方也不是你想去就可以去的，像是拍電影總要本身有一點知名度、各方面條件也不能太差人家才會來邀請的，還有一些地方只要你肯去一定可以大撈一筆像牛肉場這些地方雖然有賺但是卻

結局設定多樣性，成龍變蟲看個人



遊戲中的另一個重點是人際關係，前面提到拍電影、電視、廣告不但可以賺錢，還可提高女孩的知名度及其它參數，對女孩的演藝事業極有幫助，問題在於這些導演的要求很高，如果女孩的素質不是很好的話，他們不會來找她拍戲，這時如果玩家能夠主動出擊，和這些人保持良好關係的話，他們就有可能會降低要求來請女孩去拍片了；另一個也很重要的是玩家與女孩的關係，若女孩和玩家之間的關係太惡劣的話有可能女孩會辭職，當然遊戲也就結束了，反之若小倆口感情太好，結婚去了的話，遊戲也是玩不下去了。

糊口不容易，超級明星也是人



參加各種活動，以添知名度





各種結局，就等你來玩

會對女孩的道德及形象等參數造成不良的影響，因此要如何取決就得看玩家的智慧了，第二個可以賺錢的方法是出版唱片、寫真集、或是舉辦演唱會、歌友會等，基本上這些活動玩家隨時可以舉辦，但卻不保証一定賺錢，因為玩家必需先付出一筆可觀的製作費或場地費等支出，但是能有多少收入就必需看銷售成績或是票房的情況了，萬一女孩子的知名度、表演技巧等狀況都不理想時便很有可能因為票房收入低於製作成本而虧本了，因此想要靠這些方法賺錢也不是那麼容易的，非得具有一流的生意頭腦知道在什麼時候該推出什麼產品才行；第三種賺錢的方法講起來就比較不那麼正經了，但是在萬不得已的情況之下使用，也許可以使玩家免於GAMEOVER 的危機，那就是使用美人計，讓女孩子去和董事長應酬，只要能使董事長高興的話，大把的經費立刻就可進帳來，當然這個方法最好是不要用，最多也只能在萬不得已的情況下使用，否則對女孩氣質會有很不好的影響。

如果玩家能夠好好發揮自己的智慧，將錢及人際關係都打點好，這樣玩家才可以在沒有後顧之憂的情況之下，專心替女孩安排各式訓練課程、作詞、作曲、出版唱片並舉辦各種宣傳活動等事宜，並隨時注意女孩各項參數的發展情況，時時調整女孩的腳步，不要讓她在這個充滿了各式誘惑的花花世界裡迷失了自己，總之玩家必需善用一切可用的資源與策略，如此才能按步就班將女孩送往明日之星的路途上去。

為了真實地呈現出演藝圈多采多姿的世界，本遊戲共設計了包括偶像歌星、實力派歌手到A片演員等 19 種不同的結局，這名原本清純可愛的小女孩是否能夠如願成為一名令千萬少男、少女為之瘋狂的超級偶像歌星呢？那就要看各位玩家的智慧與決心了！

瘋狂醫院Ⅱ 超級醫生



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略	未定	84年3月	286以上機種、需硬碟
製作公司	出版公司	售價	
鷹揚資訊	鷹揚資訊	未定	

在前年暑假以"龍翔軟體工作室"名義推出，而由"精訊資訊"所代理發行的"瘋狂醫院"現在終於要推出續集了，不過由於該遊戲的企劃郭靜蓉及程式陳威志等人後來自已組織了"鷹揚資訊"，為了表示對精訊資訊製作"瘋狂醫院Ⅱ"權利的尊重，開發小組決定將遊戲更名為"超級醫生"。

在本遊戲中玩家要扮演的是一位被醫院開除後自行創業開設診所的醫生，目標則是要在30年內將自己的診所發展成為大型教學醫院；換句話說這次玩家將要扮演院長的角色，這對許多人來說實在是個好消息，因為院長是醫院中最"偉大"的人，在醫院裡不論院長做了什麼事都不用擔心會被罵或開除，因此在給病患治療或開刀的時候可以完全按照自己的意思去做而不用怕會在做到一半時被叫出去訓一頓，更有意思的是你還可以在胡搞瞎搞之後立刻欣賞到病人被你整成什麼德性，這實在是很有成就感的事，事實上整部遊戲中像這樣的醫療結果就有將近兩百種之多，這下子玩家就可以好好發揮自己的想像力，看看自己能"弄"出多少種有趣的結果來；除了病人之外另一個可以展現院長威風的是自己醫院裡的醫護人員，隨著醫院規模的擴大玩家可以聘請的醫護人員也越多，對於這些員工玩家可以享有完全的生殺大權，包括進用、開除、獎勵、懲罰、訓練…等，套句流行話就是：只要你高興，沒啥可以。

輕鬆操刀快樂當醫生

當然，天下沒有白吃的午餐，當院長的好處雖多，但是考驗也不小，不只要醫術好，還要懂得領導統御、人事管理以及投資，理財等行政作業方面的雜務。除了醫學模擬外，玩家尚可進行策略經營；可說是"一魚兩吃"當然要贏得勝利，玩家可得具備豐富的醫學知識及高明的策略運用，然而此並不代表遊戲的困難度將因而調高，開發小組表示，因為本遊戲的定位是屬於"輕鬆、愉快"級的遊戲，因此雖然架構很大、可以玩的東西很多，但是在難易度設定方面絕對不會故意去刁難玩家，特別是開發小組在吸收了前作的經驗以及玩家的反應之後，已經比較能夠掌握到一般玩家在玩這一類醫事模擬遊戲時容易遇到挫折與困難的地方，因此在設計本遊戲時特別針對這些地方加以改良、調整與簡化，像是說明書方面將會是非常詳盡（目前說明書尚未完全編寫完畢，預計將會厚達一百頁）、而且在遊戲之中一些瑣碎的工作也已經交給護士去完成，程式在判斷上也更寬鬆了，總之這一切設計都是為了要使玩家能夠在最輕鬆、愉快的心情下玩完本遊戲。



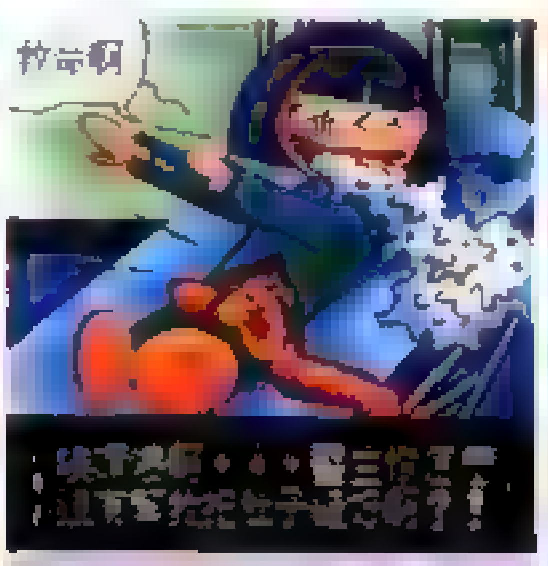
花招百出任你去搞怪

就遊戲內容來說，在遊戲剛開始的時候玩家只有五十萬資金以及一間租來的小房子，如果經營得宜，在最好的情況之下玩家可以擁有一間具有 64 個房間的 8 層樓醫院，上百名醫護人員，二十多種不同的科目，而且其中內科、外科、整型科、婦產科及精神科這五個科目是可以讓玩家親自上陣爲病人進行各項檢查、治療及手術，在這五個科目裡合計近一百種的各式毛病以及眾多的檢查、治療〝花招〞，提供給玩家更大的挑戰性、耐玩性之外，笑料也更多、畫面也更有看頭，因爲這次上門來求診的病患全部都是具有天使般面孔及魔鬼般身材的美少女（精神科除外）。

此外瘋狂醫院中讓玩家笑翻了的〝視查〞功能在〝超級醫生〞中依然保留，除了圖片數量更多（大約爲前作的六倍）、更爆笑、更瘋狂之外，在本遊戲之中院長在視查時所看到的各種現像並不是隨機發生的，而是真實反應出目前醫院裡的各種情況，舉例來說，當醫院裡一切都很正常時不論到哪裡視查都只會看到很認真工作的醫護人員，但是如果士氣低落時便可能遇到有些醫護人員開始打混、摸魚、兼差等，若是服務品質不好時便會看到醫生、護士動手打人、收紅包、性騷擾等，在某些條件下還可能會遇到護士們找院長玩美女拳甚至擺出撩人的姿態來勾引院長，而在突發事件這方面也是相似的情況，只有在醫院裡某些參數出現了問題時才會引發某些對應事件，如罷工、醫死人、打群架等，對於這些現象身爲院長的玩家可以運用自己的智慧與權力來加以改正或是使其惡化，也就是說決定要讓這所醫院非常瘋狂還是非常正經就全看玩家各人的喜好了。



出槌太多，病患家屬抗議



離譜的治療



興奮過度，送醫急救

加　遊

除了遊戲內容以外，〝超級醫生〞在圖形表現上也特別下了功夫，在這裡準備了遊戲中心電圖及量血壓的畫面，玩過瘋狂醫院的玩家應該可以一眼就看出兩者的差異，也可以知道本遊戲美工在圖形上所下的工夫；此外在遊戲中所出現的各種室內場景也都是先以 3DS 製作出立體透視圖之後再經過美工修飾而成的，爲的是要給玩家一個更真實的遊戲世界，至於爲什麼不直接以電腦繪製完成呢？這是因爲一般電腦繪圖最好是使用 640 × 480 ， 256 色的 SUPER VGA 模式才能顯示出 3DS 的威力，而在 320 × 200 ， 256 色的標準 VGA 模式之下 3DS 所呈現出來的繪圖品質便顯得有些粗糙而不夠細緻，因此開發小組才會想出這種繪圖的方式，期待能提供給各位玩家一個既富有立體感又精緻華麗的遊戲畫面；其次開發小組有鑑於大多數的策略遊戲畫面都以靜態圖形爲主，畫面上顯得較不生動，因此加入了大量動畫，如此一來不僅使得遊戲畫面更加活潑、生動之外，臨場感也比一代好很多，比方說當你坐在辦公室內可以看到窗簾被風吹動，電腦螢幕的變換、鐘擺的擺動以及光影的變化，而在醫療行爲的表現上，像在開刀時你將可以看到病人肚皮被緩緩撥開的動作、切割到動脈時血向外噴出、裝置避孕器時血從子宮向外緩緩流出、顯微鏡下細菌的蠕動以及注射時針筒的推進等等，希望能夠提供給玩家一個更逼真的遊戲畫面。



猜輸！▼那就不好玩了

▲與護士猜拳，調劑緊張生活



殖民計劃

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略	未定	2月	386以上機種 2MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
光譜資訊	光譜資訊	未定	

到外太空尋找另一片生活天地

為了解開宇宙奧祕，許許多多的觀測衛星和巨大的天文望遠鏡，不斷地從地球上遙測宇宙，但是宇宙之大又那是目前科技所能理解的。既然如此地球仍是我們唯一的生存環境，所以地球生態及資源保護成了現代的工作與責任，在未來人類的科技到了可以暢遊太陽系外時，建造出大型太空船將人們一批批送往外太空，我想這也許未來時刻是會發生在人類身上。

在許多軍事策略遊戲中，玩家通常扮演著最高的行政首領，一方面建設城市，一方面組織軍隊，等到自己興建的城市逐漸龐大，而敵人的軍隊又不堪一擊時，那種成就感將是難以形容的。"殖民計劃"就是在這樣構想下企劃製作，一開始玩家便處身在太空中尋找合適的星球登陸，整個遊戲目的便是在星球內建設出一個可容納一定數量的都市，過程中會與外星人及叛軍接觸，他們的目的不外乎想分食大餅，若是見你武力太過薄弱便會出兵侵占，所以軍事與行政必須相輔相成同步進行。

建設方面在"殖民計劃"共有[illegible]十項設施，每種設施都與城市發展有直接與間接的關係。最重要的莫過於生產設施了，在星球上的基本生存條件仍需依賴著氧、水、食物，以及電力，這些資源並非隨手可得，而是需要憑藉著城市中的一些生產設備來生產。這四樣主要物資若是存量豐富，都市計劃做的完善，則將會有大量的地球殖民遷入，反之不但人口數不會成長還會流失。除此之外用不盡的礦產也是此星球的最大特色，遊戲裏可採集到的有二種礦產分別為油礦、鈾礦，以及金屬礦，須注意的是礦區通常分佈在各地，所以先從城市中心興建管線到礦區後再興建採集廠，以達到城市與工廠資源互通的原則。採集所得的產物需依照產物的不同而興建儲存槽加以保存。若是物資不足或是生產過剩，均可透過星際貨船做交易。

另外每一種設施都有自己的等級及屬性，當玩家興建了研發中心後，便可靠研發工作來提昇它的等級。同時興建教育中心又可訓練出專業人才，當這些人員投身於自己專長項目時，效率也會跟著增加，如此一來城市所生產的物資以及吸收的殖民人口則會越來越多，城市規模也會日漸茁壯。由於此時對手也有可能派出武裝部隊在旁伺機行動，所以在重要建設地區興建防護牆可暫時阻擋敵人攻擊，若是資金充裕還可興建機座砲塔抵擋，整個建設的成功與失敗因此掌控在玩家的手段下。

再來談到軍事，整個遊戲過程中對方首領會不斷的與你接觸，玩家可能與他做物資上的交易，也可能求得往後的和平付些保護費，更可能因此向你宣戰。所以擴大自己的武裝研發出更強大的火力，這必定是在所難免的。遊戲中提供了數種不同類型的武裝單位，包括偵察車、運輸車、裝甲車、坦克車、飛彈車，及鐳射車等，而作戰單位又細分出多種屬性，而這些屬性都必需靠研發工作來提昇性能。還有值得一提的是所有單位都有自己的偵測範圍，所以雙方交戰時均可利用地型來做掩蔽，正因為如此躲在山坡地後埋伏，是不會被對方偵察出來的。

"殖民計劃"在畫面上採用了256色高解析度，遊戲過程均是以即時來表示，由於所有操作界面只需使用滑鼠即可，對整個操作命令下達非常方便。目前製作進度仍然持續進行中，對於AI部份因為是策略遊戲的重心，所以製作人員也不敢掉以輕心，相信"殖民計劃"這套遊戲是值得期待的。

異星球上建設中的各種設施



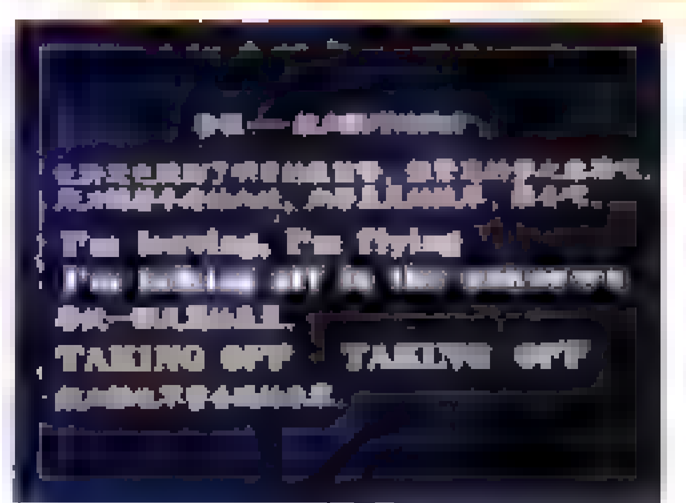
夢幻占星館





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
工　具	3.6MB	二月	386 VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
KIWI	未　定	未　定	

傳說中，雙魚座的主角，就是美麗的女神維納斯，以及她的愛子邱比特。有一天，維納斯帶著邱比特在幼發拉底河畔上散步。突然間，一隻擁有一百個頭，眼中還能噴出火焰的怪物因為嫉妒她們母子，以迅雷不及掩耳的速度出現，企圖攻擊他們。忙亂之中，受驚嚇的兩人便跳入旁邊的幼發拉底河，化爲兩條魚。而爲了不被沖散，尾巴便用絲帶繫在一起。這即是雙魚座的由來了。



抬頭仰望星層，您可曾發現天空閃爍著無數的美麗神話，與人們的綺麗夢想；甚至在這裡面，還有著您那未知的未來呢？是的，那便是星座。夢與未來的橋樑。

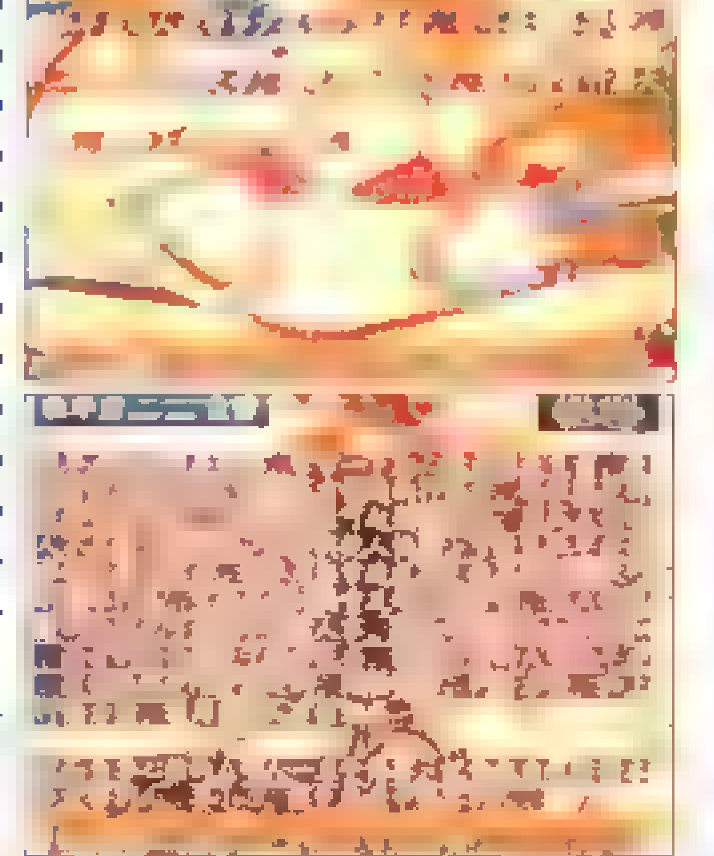
了解自己的星座



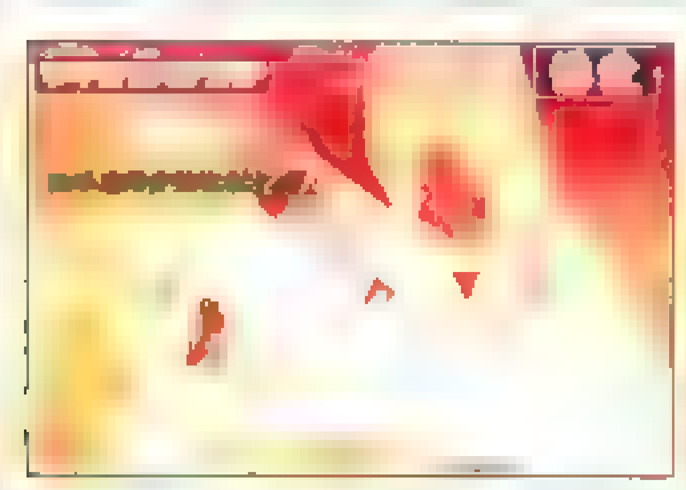
在『夢幻占星館』中，您便可一探這個神秘的星座世界。尋找自己的浪漫星座，瞭解關於自己的美麗神話；或者瞭解自己的血型性格，處事態度等。然而這些都只是占星館中所提供服務的一部份而已。



神秘的血型占星術



血型占星一種古老而且浪漫的占卜。這便是占星館爲您提供的主要服務。只要您告訴我們您那與生俱來的星座與血型，在靜待數秒之後，性格、愛情、事業、金錢等，就全部任您查詢了。當然，最重要的還是您的誠心；如果來占卜的人沒有一顆虔誠的心，那一切就都是空談了。





這便是夢幻占星館，她不是一套遊戲，也不是一套CAI，而是一張車票，一張前往星海的車票。一趟前往未來的夢幻之旅。





新片動向

提供國內出片

元月份

1 日 ●正宗四川省麻將 《九藝》
類型：智育 售價：360元
●魔法大帝 《第三波》
類型：策略 售價：620元
●百戰水管工 《第三波》
類型：益智 售價：399元
4 日 ●笑傲江湖CD版《軟體世界》
類型：RPG 售價：540元
11日 ●逃離地球CD版《軟體世界》
類型：模擬 售價：600元
●福爾摩斯探案CD版《軟體世界》
類型：冒險 售價：540元
15日 ●中國 《世紀縱橫》
類型：策略 售價：未定
●精靈幻界 《世紀縱橫》
類型：戰略 售價：未定
●落寇雄師 《旭光》
類型：戰略 售價：550元
18日 ●暗棋聖手 《軟體世界》
類型：博奕 售價：未定
●魔法門外傳Ⅰ、Ⅱ CD版《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
20日 ●麻雀幻想曲Ⅱ 《天堂鳥》
類型：冒險智育售價：600元
●鐵甲戰士CD版 《台晶》
類型：動作 售價：1200元
●少女.夢.天使 《漢堂》
類型：策略 售價：未定
25日 ●殺人月CD版《電腦休閒世界》
類型：冒險 售價：未定
●狂飆武士 《第三波》
類型：動作 售價：520元
30日 ●狂飆武士CD版《第三波》
類型：動作 售價：650元
中旬 ●雄霸天下 《光譜》
類型：戰棋 售價：未定
●魔城迷蹤 《松崗》
類型：動作 售價：未定
●武將爭霸2 《熊貓》
類型：動作 售價：600元
●非洲探險 《熊貓》
類型：智育 售價：430元
下旬 ●明星志願 《大宇》
類型：策略 售價：未定
●歡樂幸福人 《光譜》
類型：益智 售價：未定
●世紀末商業革命 《光譜》
類型：策略 售價：未定
●魔法師寶典CD版 《全崴》
類型：RPG 售價：1200元
●禁忌蛇姬 《花道》
類型：動作解謎 售價：未定
未定 ●帝國守護神 《松崗》
類型：射擊 售價：未定
●最長的一日 《松崗》
類型：戰略 售價：未定
●一線生機 《宏申》
類型：即時戰略售價：720元
●危機都市 《弘煜》
類型：冒險 售價：未定
●雷霆萬鈞 《泰騰》
類型：射擊 售價：520元
●商之器 《新藝》
類型：策略 售價：未定
●絕地眾神之詛咒 《新藝》
類型：冒險 售價：未定
●魔域傳説IV-波斯戰記《華義》
類型：戰略 售價：未定
●十六張.姬麻將 《松崗》
類型：棋奕 售價：未定
●龍騎士III磁片版 《微波》
類型：RPG 售價：未定

二月份

1 日 ●星戰風雲CD版《第三波》
類型：模擬 售價：480元
●飛虎戰將 《第三波》
類型：模擬 售價：580元
8 日 ●風雲天下三國篇《軟體世界》
類型：動作 售價：未定
●魔域傳奇-神聖之符《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
15日 ●麻將情趣屋II 《天堂鳥》
類型：博奕 售價：未定
●勁爆美國職棒'94《軟體世界》
類型：運動 售價：未定
●機甲神兵-地球防衛戰《軟體世界》
類型：動作模擬 售價：未定
22日 ●金牌快打 《軟體世界》
類型：動作 售價：未定
●昆蟲大戰 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定
上旬 ●郎牙棒與劉星鎚魔島大冒險 《佳帝安》
類型：RPG 售價：未定
●魔劍客CD版 《邁點》
類型：RPG 售價：未定
中旬 ●殖民計劃 《光譜》
類型：策略 售價：未定
●超時空要塞 《華義》
類型：戰略 售價：未定
●光明戰史 《精訊》
類型：戰略 售價：550元
●明日之星 《鷹揚》
類型：策略 售價：未定
下旬 ●將族II 《光譜》
類型：益智 售價：未定
●永恆之門中文版 《松崗》
類型：RPG 售價：未定
●魔獸爭霸 《松崗》
類型：策略 售價：未定
●生化悍將 《松崗》
類型：人物冒險 售價：未定
●極星天龍 《松崗》
類型：人物冒險 售價：未定
●死星戰將 《松崗》
類型：動作射擊 售價：未定
●獵殺 《泰騰》
類型：動作 售價：650元
●突擊!美少女 《精訊》
類型：動作 售價：未定
未定 ●西方魔域 《台晶》
類型：動作 售價：未定
●星世紀戰將 《弘煜》
類型：射擊 售價：未定
●絕地雙娃 《松沛》
類型：RPG 售價：未定
●小沙彌 《傑克豆》
類型：動作 售價：未定

三月份

20日 ●美少女特勤組 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定
中旬 ●卒業Ⅰ 《華義》
類型：少女養成 售價：未定
●超級醫生 《鷹揚》
類型：策略 售價：未定
下旬 ●阿達魔術師 《松崗》
類型：人物冒險 售價：未定
●汽車大亨中文版 《松崗》
類型：策略 售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

●地獄之吼　《松崗》
類型：人物冒險　售價：未定
●雜誌玩家　《微波》
類型：策略　售價：未定
●異星突擊　《旭光》
類型：冒險戰略　售價：未定
●遊戲修改大師　《精訊》
類型：遊戲工具　售價：420元
●九個太陽　《雷神》
類型：射擊　售價：600元

（以上：未定）

四月份

●雪白公主　《廣揚》
類型：RPG　售價：未定
●太空魯賓遜中文版《松崗》
類型：RPG　售價：未定
●臥龍傳　《松崗》
類型：戰略模擬　售價：未定

五月份

●死神兵解　《花道》
類型：RPG　售價：未定

六月份

●勇闖地獄門　《旭光》
類型：冒險　售價：未定

七月份

●氣蓋山河　《旭光》
類型：RPG　售價：未定
●狂龍傳　《佳帝安》
類型：RPG　售價：未定

未定

●星際大亨　《九藝》
類型：策略　售價：未定
●決戰保齡球　《九藝》
類型：運動　售價：未定
●太陽神英雄傳　《九藝》
類型：RPG　售價：未定
●名戰三國篇　《佳帝安》
類型：戰略　售價：未定
●地魔煞　《佳帝安》
類型：RPG　售價：未定
●魔月幻世錄　《佳帝安》
類型：RPG　售價：未定
●天帝　《佳帝安》
類型：戰略　售價：未定
●星城綠洲計劃　《松詮》
類型：策略　售價：未定
●究極致命快打　《精訊》
類型：動作　售價：未定
●西楚霸王　《熊貓》
類型：RPG　售價：未定
●格鬥悍將　《熊貓》
類型：動作　售價：未定

軟體世界雜誌　1995・1月號

SCHEDULE

1	SUN	●正宗四川省麻將　●魔法大帝　●百戰水管工
2	MON	
3	TUE	
4	WED	●笑傲江湖CD版
5	THU	
6	FRI	
7	SAT	
8	SUN	
9	MON	
10	TUE	
11	WED	●遠離地球CD版　●福爾摩斯探案CD版
12	THU	
13	FRI	
14	SAT	
15	SUN	●中國　●精靈幻界　●瀛寇雄師
16	MON	
17	TUE	
18	WED	●暗棋聖手　●魔法門外傳Ⅰ、Ⅱ CD版
19	THU	
20	FRI	●麻雀幻想曲Ⅱ　●鐵甲戰士CD版　●少女.夢.天使
21	SAT	
22	SUN	
23	MON	
24	TUE	
25	WED	●殺人月CD版　●狂飆武士
26	THU	
27	FRI	
28	SAT	
29	SUN	
30	MON	●狂飆武士CD版
31	TUE	春節

預定



中旬
●雄霸天下
●魔城迷蹤
●武將爭霸2
●非洲探險

下旬
●明星志願
●歡樂幸福人
●世紀末商業革命
●魔法師寶典CD版
●禁忌蛇姬

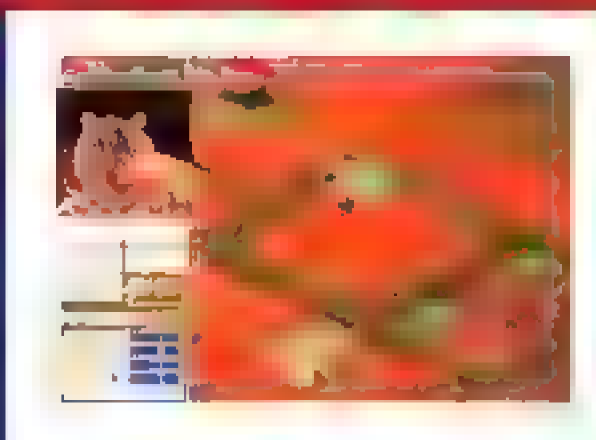
未定
●一線生機
●危機都市
●雷霆萬鈞
●商之器
●最長的一日
●帝國守護神
●龍騎士Ⅲ磁片版
●絕地-衆神之詛咒
●魔域傳說Ⅳ-波斯戰記
●十六張.姬麻將



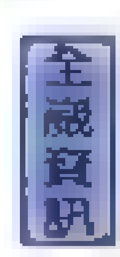


截自 11 月 21 日至 12 月 31 日

模擬動物園



在模擬熱潮中第一部以動物爲主角的遊戲，玩家除了要養好動物之外呢？還得規劃園區的硬體設施、隨時注意遊客的安全問題。遊戲中內建了 150 種以上的動物資料，舉凡獅子、老虎斑馬……等，都是你飼養的對象。



- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：V/SV
- 類　型：策略模擬
- 售　價：580 元

驚魂塔

MYSTIC TOWERS

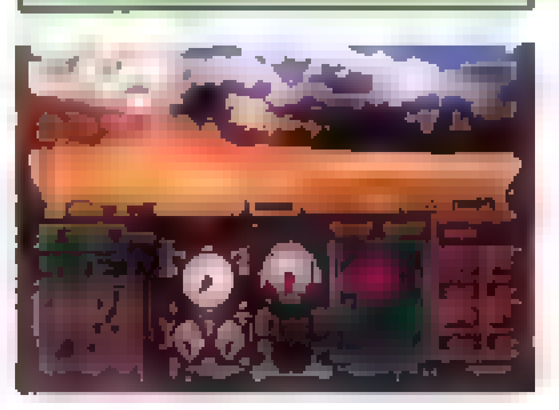


一座座的驚魂塔內，藏著一大群的怪物，村民爲了回復往日的平靜，央求村長 Baldric 前往塔中收拾驚人的怪物。遊戲中，Baldric 可以隨處撿拾到食物、法術、藥劑補充戰鬥力，而且必須收集鑰匙才能離開陷阱滿佈的塔中。

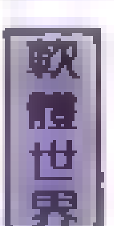


- 記憶體：640KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 售　價：360 元

鹿鼎記之皇城爭霸



劇本架構完全移植自金庸的原著小說，遊戲兼有角色扮演及冒險解謎的風格。理所當然的，玩家扮演的正是劇中之靈魂人物—韋小寶，身份多重且點福不淺他會在朝廷、天地會和神龍教之間，搞出什麼驚天動地的事嗎？鹿鼎記會給你一個滿意的答案。



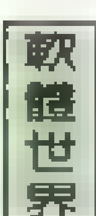
- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 售　價：540 元

跳跳魔法師

HOCUS POCUS



一個瑪利歐式的小品動作遊戲，畫面採雙重橫向捲軸，操作的方式也相當簡便。整個遊戲計有四個大關卡，三十六個小關卡。玩家所操縱的小魔法師 Hocus 必須尋找散落在場景間的魔法水晶，以突破層層難關、完成任務。



- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 售　價：360 元

三國志 IV 中文版



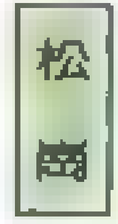
DOS/V 改版的知名歷史模擬遊戲，舞台依舊是玩家熟知的三國時代。但在人才的個別差異性上做了細膩的分別，不同場合需要不同人才的設計，更趨向寫實。也由於訊息都已改成中文，所以玩家就不用因爲看不懂而猜半天了。



- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S/P
- 顯　示：A/SV
- 類　型：歷史模擬
- 售　價：1800元

ARMORED FIST

NOVA LOGIC 繼超級卡曼契後，以同一技術製作的戰車模擬遊戲。玩家可在遊戲中駕駛美國的 M1A2、M3 和蘇聯的T 80、BMP 等四種戰車，大部份的任務中，一次通常都會有四輛左右的我方戰車供你調度，因此遊戲同時具有廝殺及戰略指揮的樂趣。



- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：模擬射擊
- 售　價：580 元

JURASSIC CHESS

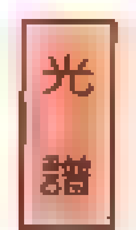
遊戲規則與一般我們熟悉的西洋棋一樣，棋盤則有 3D 和平面兩種選擇。以侏羅紀時代爲背景的虛構情節，則把遊戲中擬人化的對手分成了六大族。共 18 整性

■遊戲配備代號：A：Ad-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

將棋侏羅紀

格不同、棋風各異的龍將成爲你以棋力稱霸侏羅紀的最大障礙。



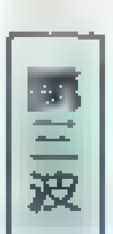


■記憶體 640KB
■音 效：A/S
■顯 示：SVGA
■類 型：益智
■售 價：480 元

COLONIZATION 殖民帝國



Sid Meier 繼文明帝國又一策略佳作，故事背景設定在十六世紀至十八世紀的『地理大發現』及帝國主義興起的年代。玩家可選擇扮演英國、法國、西班牙或荷蘭四國強權的殖民領袖，在新大陸進行探勘與殖民的計劃，進而創立一個獨立的國家。

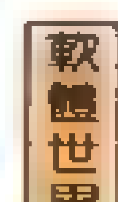


■記憶體：1MB
■音 效：A/S/P
■顯 示：V
■類 型：策略
■售 價：560 元

GREAT NAVAL BATTLES VOL Ⅱ 大海戰Ⅱ

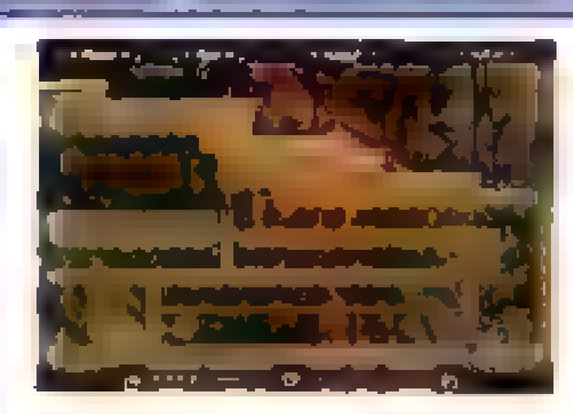


一款以二次世界大戰爲背景舞台的海戰模擬遊戲，南太洋海面上對峙的日軍或美軍都可以供你調度。不論選擇那一方陣營總司令就是你，只要掌握住瓜達康納爾島附近的水域，那勝算就在望啦！



■記憶體：4MB
■音 效：A/S/M
■顯 示：SVGA
■類 型：模擬
■售 價：480 元

LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS 新超級運動員

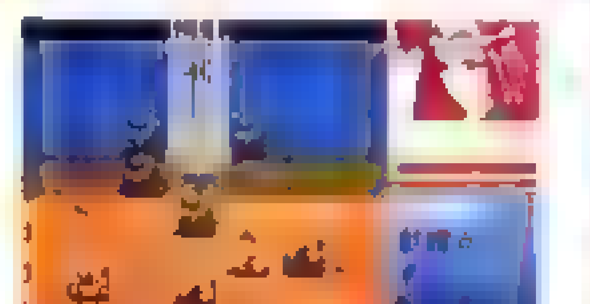


曾是 APPLE Ⅱ時代膾炙人口的遊戲，多年後的今日重新製作成 PC 版，依舊是讓人愛不釋手。150 個關卡中，共有苔蘚洞穴、冰凍地牢、煉獄遊樂場等十個不同世界，各種刁鑽難纏的陷阱，讓你腦力激盪、大呼過癮。

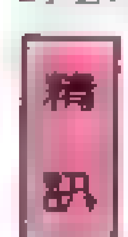


■記憶體：16 色需 2MB，256 色需 4MB
■音 效：A/S
■顯 示：S/SV
■類 型：智育
■售 價：540 元

飛鷹騎士



禁衛隊長－亞力斯奉皇帝之命，尋找古代聖騎士封印邪龍的六件神器，但面對叛軍與山賊的阻擾，任務變的困難重重！在這種情形下，亞力斯率領的特遣隊是成是敗，將直接影響到帝國的生死存亡……



■記憶體 640KB
■音 效：A/S
■顯 示：V
■類 型：戰略
■售 價：490 元

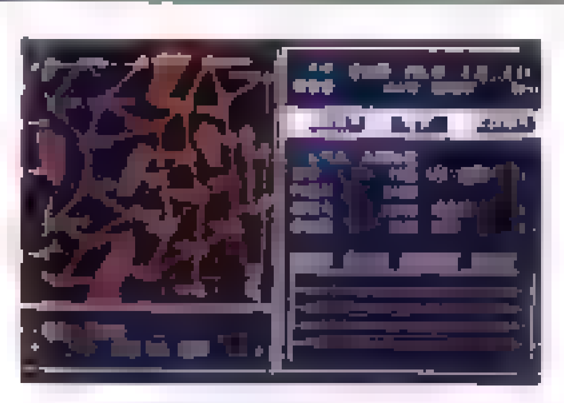
宇宙英雄

公元 2010 年，由於人類好戰的天性使然，戰爭轉變成了擂台上的格鬥。來自各星球身負絕學的十位格鬥高手，爲了爭奪宇宙盟主的地位，無不使出混身解數，埃及人南姆西、狼女池田茜……每個人物都有 3 ～ 4 項必殺絕技，要稱霸宇宙你會選誰呢？

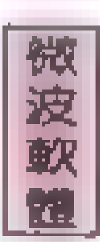


軟體世界
■記憶體：2MB
■音 效：S/P
■顯 示：V
■類 型：動作
■售 價：480 元

銀河英雄傳說Ⅲ SP



此遊戲在日本是一套非常受歡迎的策略模擬遊戲，其劇情改編自科幻小說『銀河英雄傳說』，故事內容敘述銀河帝國軍與自由行星同盟軍之間的糾纏交戰。自宇宙曆 768 年開始，玩家可以在 32 個星系組成的浩瀚銀河中與對手一較長短，看看誰是銀河英雄？



■記憶體：2MB
■音 效：S/M
■顯 示：V
■類 型：戰略
■售 價：600 元

聖少女戰隊



在眾多 PC98 的改版遊戲中，真正能算的上限制級的戰略遊戲。故事是主要以鷲羽學園內五位少女所組成的聖少女戰隊對抗外星的侵略者爲架構，過程中再穿插偏向"精彩"的情節，想

一賭日本H-GAME的玩家可以嘗試、嘗試！

華義國際

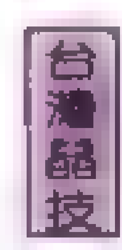
- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 售　價：600 元

世紀大空戰

EVASIVE ACTION



一套飛機射擊模擬遊戲，以兩位戰鬥機架駛員在空中纏鬥較勁爲遊戲主要的模式。遊戲中共提供了四個時期，八種不同機型供玩家選擇，從 1971 年的三翼機、1995 年的 F-18 大黃蜂，到 2064 年的太空戰艦，都是考驗戰鬥技術最佳的戰機。



- 記憶體　4MB
- 音　效　S
- 顯　示：V
- 類　型　模擬射擊
- 售　價　540 元

網路奇兵

SYSTEM SHOCK



ORIGIN 繼地下創世紀之後，以同一種 3D 引擎配合全新界面與劇情，製作出的科幻 RPG 。主角是一名生化人，爲了制止擁有自我意識的電腦系統 SHODAN 侵略地球，再度甦醒。由於舞台背景以科幻爲主，因此玩家面對的自然是機械人等電子怪物。

軟體世界

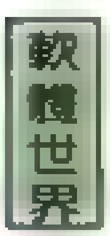
- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示　V
- 類　型：動作角色扮演
- 售　價：680 元

銀河艦隊

WING COMMANDER ARMADA



WING COMMANDER 家族中第一個結合科幻射擊與策略的遊戲，遊戲方式有射擊、單場戰略、全場戰役等三種。玩家可扮演聯邦或基拉諦進行探勘行星、建造設施和戰鬥機、擴展勢力，搜索並摧毀敵方的母艦等任務。



- 記憶體　4MB
- 音　效　A/S/G
- 顯　示　V
- 類　型　動作戰略
- 售　價　580 元

魔法大帝

MASTER OF MAGIC

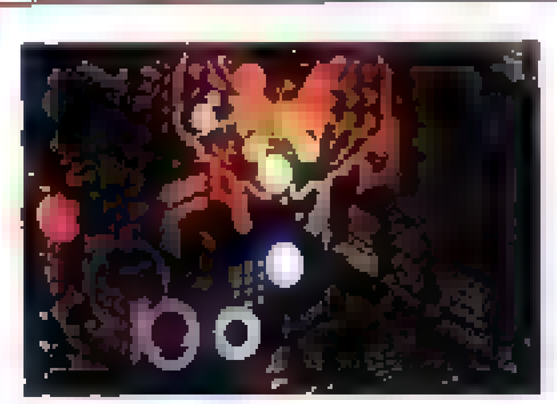


結合魔法與戰鬥的新型態策略遊戲，在遊戲中玩家扮演的是某一種族的領導者，同時也是一個擁有強大法力的法師。在這怪物與魔法充斥的世界中，你得領導底下的子民開拓整個帝國疆域，進而稱霸 Arcanus 和 Myrror 這兩個世界。

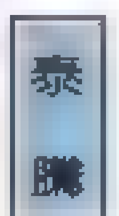


- 記憶體：4MB
- 音　效　S/P/M/G
- 顯　示：V
- 類　型　策略
- 售　價　620 元

密集火力



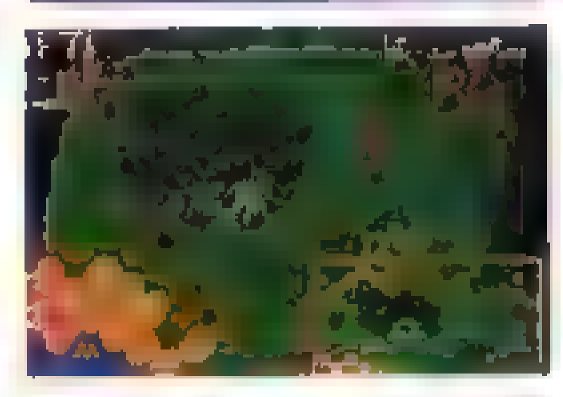
由國人自行研發的縱向捲軸射擊遊戲，生活在地球的鵰族爲了抵禦外星生物一飛魔的入侵，組成了一支火鳥特遣隊。遊戲中華麗豐富的場景和百餘種的異形怪物，讓整個地球防衛戰顯得困難重重，但也熱鬧滾滾。



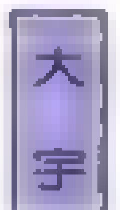
- 記憶體　4MB
- 音　效　A/S
- 顯　示　V
- 類　型　射擊
- 售　價　490 元

魔法世紀2

MAGIC CENTURY 2



故事雖然延續自一代，但在遊戲畫面、操作界面、戰鬥方式乃至魔法、種族都比一代更複雜、更具多樣化。且在遊戲初始玩家還能從八位角色中，選擇一位適合的人物進行征戰，善用魔法與轉職的功能吧，這樣對你統一卡斯特大陸將大有助益啊！



- 記憶體　640KB
- 音　效　A/S
- 顯　示　V
- 類　型：戰略
- 售　價：540 元

殺人月

Under A Killing Moon



ACCESS 年度超級冒險大作，遊戲帶領你進入西元 2042 年第三次世界大戰浩劫後的地球，玩家扮演的私家偵探德西．墨菲，將受託調查欲毀滅地球的黑暗勢力。由 18 位好萊塢知名巨星擔綱的劇中人物和互動式的演出，讓你溶入這虛擬境界。

遊戲配備代號 A：Ad-Lib S：Sound Blaster/Pro G：General MIDI

電腦休閒世界

■記憶體：4MB
■音　效：S/M
■顯　示：SVGA /VESA
■類　型：冒險
■售　價：990 元

RETURN TO ZORK



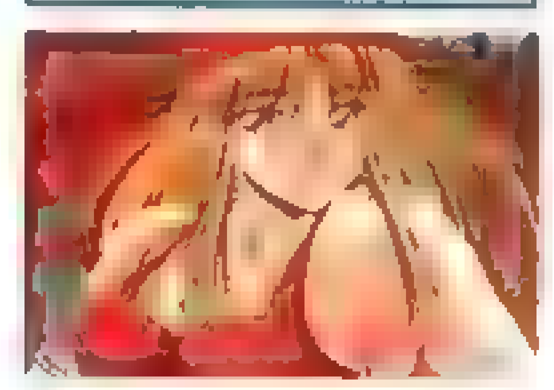
遊戲內容和八月份發行的磁片版並無二異，唯一不同的是人物對話部份已修改成中文發音。喜歡冒險但英文的聽讀能力不是很在行的玩家；曾經在英文版的魔域中四處蹦躂，不得要領的探險狂，進入這全華語的世界您絕對不會失望。

宏碁科技

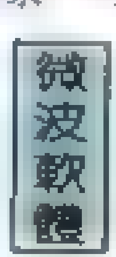
■記憶體：640KB
■音　效：A/M
■顯　示：V
■類　型：冒險
■售　價：990 元

龍騎士III

KNIGHTS OF XENTAR



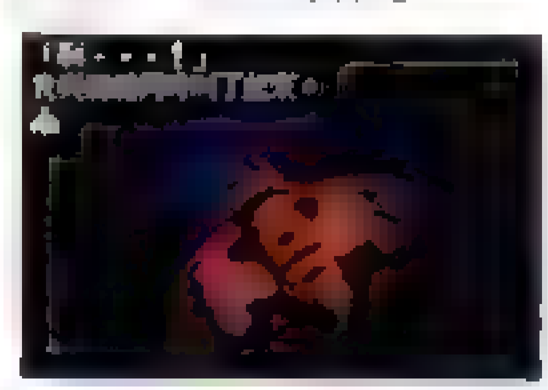
龍騎士系列的美工繪圖一向頗受玩家喜愛，但劇情太短也一直為人詬病之處。Ⅲ代經由美國 MEGATECH 的重新製作而與全新的架構後，風貌完全不同以往，曾經是龍騎士愛好者的玩家，可別錯過哦！



■記憶體：640KB
■音　效：A/S/P
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■售　價：900 元

人面蛾

一套結合視覺與聽覺的電子小說，故事以文字方式敘述，並配合隨情節轉變的畫面、音效，侷限於只能看的小說，附加了影音效果後，讓人有不一樣的感覺。至於小說是否適合以這種方式發行？見仁見智吧！



漢堂

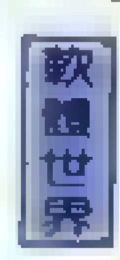
■記憶體：4MB
■音效：S/CD AUDIO
■顯　示：V
■類　型：電子小說
■售　價：660 元

超擬真機車爭霸賽

CYCLEMAN.A

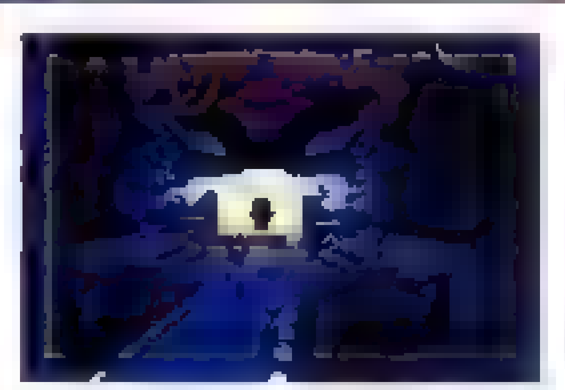


ACCOLADE 繼名車大賽後又一賽車模擬力作，在模擬真實路況的跑道上與其他賽車手，互相競逐，一較長短，感受真實實況中緊張刺激的快意，遊戲提供了五個路線讓玩者選擇，並有著名的 YAMAHA、SUZUKI 及 HONDA 等六款帥氣的車型，讓你享受駕馭的快感！



■記憶體：4MB
■音　效：S/P
■顯　示：V
■類　型：[redacted]
■售　價：660 元

宇宙傳奇5合1



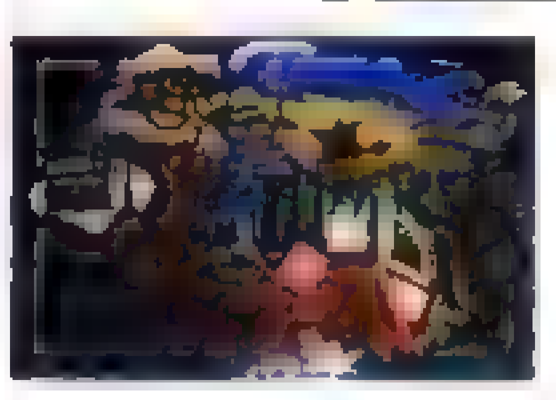
還記得那個狀況百出，糗事一籮筐的宇宙英雄吧！從清潔工起家的羅傑，總是在情況最危急的時候，用他獨特的搞笑手法解決難題，就這樣從Ⅰ～Ⅴ代，羅傑穿梭時空，縱橫宇宙的冒險事蹟，陪我們度過了有歡樂、有笑料的時光。



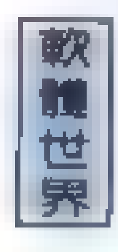
■記憶體：4MB
■音　效：A/S/M
■顯　示：V
■類　型：[redacted]
■售　價：800 元

光碟大補帖

國王密使6合1光碟大補帖



從 1984 年 SIERRA 推出國王密使Ⅰ代開始，葛拉漢歷盡千辛萬苦登上國王寶座後，他和他的女兒－羅塞拉、兒子－亞歷山大的冒險故事，就伴著喜歡冒險的玩家一路成長。附片裝的 CD 裡包括了Ⅰ～Ⅵ代完整的冒險歷程，值得冒險迷貼心收藏。



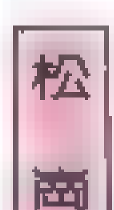
■記憶體：4MB
■音　效：A/S/M
■顯　示：V
■類　型：冒險
■售　價：1000 元

諾瓦風暴

NOVASTORM



由 PSYGNOSIS 推出的諾瓦風暴是一套 3D 式的射擊遊戲，精緻的遊戲畫面呈現出令人讚賞的異星風貌；動感、沸騰的音效表現將 SOUNDBLASTER 的功能發揮地淋漓盡至，流暢無比的操作更讓人驚覺動作射擊遊戲也能製作的如此有聲有色。



■記憶體：4MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：動作射擊
■售　價：890 元

Pro Audio Spectrum　MT-32　EGA　VGA　SVGA

登記 / 局版台誌字第 8603 號
帳號 /40423740
廣告 /(07)3848088 轉 277

軟世新聞

Soft World News

本月焦點：'94Internet遊戲排行榜揭曉

現在訂閱



正是時候……



PENTIUM有瑕疵

浮點運算 BUG 事件爆發

記者何布　高雄報導

INTEL公司承認PETIUM有細微瑕疵 即日起展開全面回收作業

如果你桌上裝的是傲人的PENTIUM級電腦，千萬別高興得太早，因爲你心愛的PENTIUM，可能是有BUG的版本哦！美國維吉尼亞州森區堡學院的數學教授湯瑪斯耐斯禮在使用PENTIUM系統作質數與倒數的數質分析時，發現小數點後第九位的精確會降低，進而找到PENTIUM的這個BUG，簡單的測試方法是，打開WINDOWS的小算盤，輸入4195835，除以3145727，再乘以3145727，看看運算的結果是多少，如你得到的是理所當然的4195835，恭喜你，你的PENTIUM平安無事，如果出現的是4195579，很抱歉，你買到有瑕疵的PENTIUM了！

自耐斯禮教授公布了PENTIUM有瑕疵的消息後，引起了使用者廣大的迴響與討論，影響之所及，連英代爾公司也出面承認首批生產的PENTIUM的確有瑕疵。雖然在改善了製程後已將問題解決，但估計已流入市場的瑕疵品已有兩百萬顆，爲了平息使用者不滿的抗議，英代爾原先答應有條件的替須要經常使用大量浮點運算或科學用途的用戶免費更換晶片，但在眾多使用者不平的呼聲下，終於決定全面回收有瑕疵的PENTIUM處理器，使這次的事件暫時告一段落，據估計，英代爾在這次回收行動的財務損失高達數十億美元，還不包括在AMD、CYRIX等強敵環伺下的商譽損失代價，1994年，可說是英代爾倒霉的一年。

說到這裡，相信擁有PENTIUM電腦的讀者已經臉色蒼白了，除了上述的BUG測試方法外，您可以在本期雜誌所附贈的光碟中的UTIL目錄裏找到PENTIUM.EXE這個測試程式。如果測試的結果證明你的PENTIUM處理器是有問題的版本，請儘快找經銷商幫忙解決，或打電話到台灣英代爾公司尋求協助，專線電話是：（02）5144200



平行輸入進口原裝遊戲軟體

——95年光碟遊戲市場新潮流

光碟遊戲進入平行輸入進口銷售時代　廠商競爭將以速度、價格取勝

〔記者何布　高雄報導〕

相信有些比較敏感的玩家已經發現，目前有許多熱門光碟遊戲軟體，能很快的在市面上看到或買到，而且這些遊戲幾乎是原廠包裝，只有外盒貼上台灣發行公司的標籤，其實這便是遊戲軟體公司爲因應光碟遊戲市場的需求，以平行輸入進口原裝軟體的方式，讓玩家能快速的買到和國外相同的貨色，雖然價格與國外當地的價格差不多，但相信只要是好遊戲，原廠的價格還是經得起考驗的。

由於採用平行輸入進口的銷售方式，使市面上出現同一個遊戲由數家軟體公司發行的狀況，尤其是SIERRA與EA所出品的光碟遊戲，目前與台灣廠商合作的方式是簽定大約一個半月的限期獨家代理約，如果該遊戲的合約到期或是沒有代理商簽獨家合約，就變成了人人都可以訂貨販售的情況，因此，除了簽下短期的代理約外，比速度、價格便成爲搶佔市場的另一決定性因素。

據了解，目前EA公司所推出的光碟遊戲，除了松崗簽下銀河飛將三代，智冠科技簽下魔法飛毯（Magic Carpet）的獨家代理合約外，其他的Title如US Navy Fighter、System Shock、Bio Forge，及SIERRA的國王密使7代都是屬於非獨家代理的產品，因此在眾多公司投入平行輸入進口銷售時，可望點燃一場價格與速度的競爭，目前智冠科技便計劃推出「1234專案」，以每套1234元的定價限量銷售上述的光碟遊戲，相信將會引爆一場價格戰，而市場開放後，玩家與EA可望成爲競爭的最後勝利者。



▼國王密使七代

▲SYSTEM SHOCK



1994年 Internet排行榜揭曉 遊戲總回顧

國際網路玩家票選最佳遊戲 毀滅戰士榮登 Top 100 第一名寶座

〔記者何布 國際網路報導〕

由於 1994 年已正式向玩家說 Bye Bye，在 Internet 上由網路玩家所票選的 INTERNET TOP 100 GAMES OF 1994 的排行名單也正式揭曉，由於 Internet 的玩家來自全球各地，因此總票數相當可觀，竟有數十萬票之多，奪下榜首的毀滅戰士以 24688 張高票拿下第一名的寶座，票數是將近第二名文明帝國的兩倍，因此 1994 年稱之為「毀滅戰士年」實不為過。

目前 1995 年的 INTERNET TOP 100 GAMES 也已開始募集選票，投票的方式和 1994 年一樣，每位玩家可以將 20 分的積分點分配給自己所喜歡的遊戲，但是一個遊戲不能超過 5 分，因此，你可以一次票選最多 20 個遊戲（ 20 × 1 ＝ 20 ），最少 4個遊戲（ 4 × 5 ＝ 20 ），寫清楚遊戲的 ID 號碼與得分，將結果EMAIL 給 jojo@xs4all 就行啦！有 Internet 帳號的玩家們，趕快上網路投下你神聖的一票吧！

INTERNET TOP 100 GAMES OF 1994

排名	遊戲名稱	製作公司／發行公司	類別	ID	得分
1	Doom 毀滅戰士	Id	AC	[1366]	24688
2	Civilization 文明帝國	MicroProse	ST	[1002]	14716
3	U F O : Enemy Unknown 幽浮	Mythos ／ MicroProse	ST	[1437]	12684
4	Master of Orion 銀河霸主	SimTex／ MicroProse	ST	[1344]	11459
5	SimCity 2000 模擬城市 2000	Maxis ／Mindscape	ST	[1399]	8479
6	Tie Fighter 鈦戰機	LucasArts／ Virgin	AC	[1473]	7326
7	Galactic Civilizations	Stardock ／ AIM	ST	[1508]	6965
8	Doom 2 : Hell on Earth 毀滅戰士 2	Id ／ GT ／ Virgin	AC	[1502]	6961
9	VGA Planets	Tim Wisseman	ST	[1131]	5952
10	X-Wing X戰機	LucasArts／ US Gold	AC	[1169]	5699
11	Epic Pinball 綵色彈珠台	Epic	AC	[1359]	5159
12	Dune 2 沙丘魔堡 2	Westwood ／ Virgin	ST	[1110]	5056
13	Raptor 雷電威龍	Cygnus ／ Apogee	AC	[1434]	4383
14	Nethack 3.1	DevTeam	RP	[1186]	4260
15	One Must Fall : 2097 機器人快打	Epic	AC	[1505]	3568
16	Colonization 殖民帝國	MicroProse	ST	[1496]	3399
17	Warlords 2 戰神 2	SSG	ST	[1284]	3174
18	Master of Magic 魔法大帝	SimTex ／ MicroProse	ST	[1501]	3137
19	Syndicate 極道梟雄	Bullfrog／ Electronic Arts	AC	[1271]	3018
20	Serf City 工人物語	Blue Byte ／ SSI	ST	[1458]	2961
21	Myst 夢幻之島	Cyan ／ Broderbund ／ Electronic Arts	AD	[1426]	2748
22	Betrayal at Krondor 叛變克朗多	Dynamix ／ Sierra	RP	[1275]	2742
23	Jazz Jackrabbit 光速兔崽子	Epic	AC	[1479]	2728
24	Pinball Fantasies	Digital Illusions ／ 21st Century	AC	[1416]	2725
25	World Circuit 世紀金冠軍	MicroProse	SP	[1123]	2714
26	IndyCar Racing 印地大賽車	Papyrus ／ Virgin	SP	[1376]	2670
27	Day of the Tentacle 瘋狂時代	LucasArts ／ US Gold	AD	[1268]	2581
28	Railroad Tycoon 鐵路大亨	MicroProse	ST	[1121]	2458
29	Mortal Kombat 真人快打	Probe／ Virgin	SP	[1400]	2346
30	Falcon 3.0 捍衛雄鷹 3.0	Spectrum Holob ／ MicroProse	SI	[1005]	2328
31	Sam & Max Hit the Road 大腳之謎	LucasArts／US Gold	AD	[1379]	2296
32	Links 386 Pro 名流高爾夫 386 Pro	Access ／ US Gold	SP	[1006]	2260
33	System Shock 網路奇兵	Origin ／ Electronic Arts	RP	[1438]	2246
34	SVGA Air Warrior	Kesmai ／ Konami ／ GEnie	SI	[1251]	2207
35	Star Control 2	Accolade	AC	[1116]	2184
36	Privateer 銀河私掠者	Origin ／ Electr. Arts	AC	[1337]	2158
37	Ultima 8 : Pagan 創世紀八	Origin ／ Electronic Arts	RP	[1401]	2145
38	7th Guest 第七位訪客	Trilobyte ／ Virgin	PU	[1230]	1977



排名	遊戲名稱	製作公司／發行公司	類別	ID	得分
39	Ultima Underworld 2 地下創世紀2	Origin／El Arts	RP	[1127]	1960
40	Gabriel Knight 狩魔獵人	Sierra	AD	[1377]	1824
41	Empire Deluxe 帝國大決戰豪華版	New World	ST	[1177]	1804
42	Wolfenstein 3D 德軍總部	Id／Apogee	AC	[1013]	1716
43	NHL Hockey	Electronic Arts	SP	[1340]	1601
44	Rebel Assault 決地大反攻	LucasArts／US Gold	AC	[1374]	1564
45	Minesweeper	Microsoft	ST	[1184]	1503
46	Wacky Wheels 動物大競速	Beavis／Apogee	AC	[1509]	1500
47	Blake Stone : Aliens of Gold	Jam／Apogee	AC	[1380]	1398
48	Lode Runner : The Legend Returns 新超級運動員	Sierra	AC	[1487]	1397
49	Fleet Defender 艦隊防衛者	MicroProse	SI	[1429]	1389
50	The Elder Scrolls : Arena	Bethesda／US Gold	RP	[1423]	1340
51	Hocus Pocus 跳跳魔法師	Apogee	AC	[1456]	1319
52	Slicks 'n' Slide	Timo Kauppinen	SP	[1352]	1299
53	MS Flight Simulator 5.0 模擬飛行5.0	Microsoft	SI	[1334]	1248
54	Ultima 7 Part 2 創世紀7巨蛇之島	Origin／El Arts	RP	[1195]	1248
55	Front Page Sports : Football Pro 勁爆美式足球	Dynamix／Sierra	SP	[1330]	1221
56	Harpoon 2	Three-Sixty	ST	[1462]	1213
57	Wing Commander 2 銀河飛將2	Origin／Mindscape	AC	[1007]	1169
58	Solitaire	Microsoft	ST	[1214]	1167
59	SimCity 模擬城市	Maxis／Ocean／Interplay	ST	[1079]	1159
60	Duke Nukem 2	Apogee	AC	[1361]	1144
61	Return To Zork 重返大魔域	Infocom／Activision	AD	[1288]	1138
62	Lands of Lore 黑暗王座	Westwood／Virgin	RP	[1305]	1126
63	Elite 2 : Frontier	Gametek／Konami	AC	[1356]	1086
64	Core Wars	Intern. Core Wars Society	ST	[1227]	1070
65	V for Victory 勝利大決戰	Three-Sixty／El. Arts	ST	[1114]	1034
66	Ultima Underworld 地下創世紀	Origin／Mindscape	RP	[1009]	1016
67	Ind. Jones : Fate of Atlantis 亞特蘭提斯之謎	LucasArts／US Gold	AD	[1003]	991
68	Battle Isle 2 狂島浴血2	Blue Byte／Accolade	ST	[1439]	964
69	Darklands	MicroProse	RP	[1008]	962
70	Theme Park 快樂天堂	Bullfrog／Electronic Arts	ST	[1459]	950
71	The Lost Vikings 維京小子闖通關	Interplay	AC	[1280]	903
72	Sensible Soccer	Sensible／Renegade	SP	[1316]	887
73	Commander Keen 4, 5, 6	Id／Apogee	AC	[1129]	863
74	Cannon Fodder	Sensible／AVME／Virgin	AC	[1435]	857
75	Warcraft : Orcs and Humans 魔獸爭霸	Blizzard／Interplay	ST	[1528]	757
76	Under a Killing Moon 殺人月	Access／US Gold	AD	[1517]	728
77	The Incredible Machine 奇妙大百科	Dynamix／Sierra	PU	[1128]	712
78	Ultima 7 創世紀7黑月之門	Origin／Mindscape	RP	[1001]	702
79	Scorched Earth	Wendell Hicken	AC	[1277]	695
80	Aces of the Deep 大西洋潛艇英雄	Dynamix／Sierra	SI	[1500]	684
81	Monkey Island 2 猴島小英雄2	LucasArts／US Gold	AD	[1014]	679
82	NHL Hockey '95	Electronic Arts	SP	[1493]	663
83	Lemmings 百戰小旅鼠	Psygnosis	PU	[1095]	651
84	Star Trek 2 : Judgment Rites 末日審判儀式	Interplay	AD	[1394]	636
85	1942 Pacific Air War 1942太平洋空戰	MicroProse	SI	[1460]	632
86	Dungeon Hack 百戰迷宮	DreamForge／SSI／US Gold	RP	[1389]	612
87	MetalTech : Earthsiege 地球防衛軍	Dynamix／Sierra	AC	[1515]	610
88	Star Trek : 25th Anniversary	Interplay／El. Arts	AD	[1017]	597
89	Command HQ	MicroProse	ST	[1166]	586
90	Incredible Toons 動腦急轉彎	Dynamix／Sierra	PU	[1383]	571
91	Wing Commander : Armada 銀河艦隊	Origin／El Arts	AC	[1494]	554
92	Comanche 超級卡曼契	NovaLogic／US Gold	SI	[1101]	535
93	Spear of Destiny 命運之矛	Id／FormGen／Psygnosis	AC	[1124]	532
94	World at War : Operation Crusader	Atomic／Avalon H	ST	[1489]	527
95	Outpost 遠離地球	Sierra	ST	[1471]	499
96	SimFarm 模擬農場	Maxis／Mindscape	ST	[1331]	498
97	Roids	Leonard Guy	AC	[1531]	495
98	Xquest	Atomjack	AC	[1462]	475
99	Rex Nebular : Cosmic Gender Bender	MicroProse	AD	[1115]	474
100	Masters of the World : Merchant Prince 商業王子	QQP	ST	[1407]	469

軟世新聞
Soft World News

[記者老賀 日本幕張報導]

NEC秀之舞



▲大會吉祥物



▲ NEC會場



▲ 98 會場

記者前些時候有空去日本幕張參觀了一場 NEC 秀，裡面皆是以 NEC 98 系列的軟硬體作展覽介紹，本次展覽規模並不大，但秀場幾天下來始終相當乾淨，且秩序很好，這倒是頗令人佩服的。這是筆者第二次去日本，曾聽聞幕張是一片海浦新生地（用圾垃填滿的，故僅使用於工業上），到了會場後，我一點也感覺不出那裡曾經是一片海。

國內最近對日本的資訊，也報導頗多，故就爲各位作以下簡單的介紹。裡面包含了多媒體產品、遊戲軟體、工具軟體及週邊機器等，其中遊戲軟體因國內雜誌報導的速度蠻快的，故僅介紹較具價值的產品，其他的請看 98 精品店。

多媒體產品類

死地具戰－For Mac

這套光碟軟體相當的有保存價值，裡面包含了完整的孫子兵法13篇內容，加上原文（中國字！）、解釋、語音介紹。最大特色就是包含了日本與中國古代戰爭的立體攻防解說，輔以孫子兵法的應用，使你很容易明白何謂兵法之巧妙，當然你也可嘗試修改歷史中的兵力安排，並在電腦模擬下，親眼看見許多立體的小兵爲你戰鬥，除此之外詳細的曲線圖解說，各種戰爭上的成敗原因或要求，更是相當仔細，可以說日本人是對孫子兵法作了徹底的研究，可惜只有 Mac 版。

京都千年物語－For Win

介紹日本平安時代，在京都附近的神話傳說，裡面包含了完整的歷史資料與神話故事提到各種事蹟，如恆武天皇、阿修羅道…等，均再輔以當時或現在有名的畫作，很像美國的多媒體產品" WRATH OF THE GODS"。





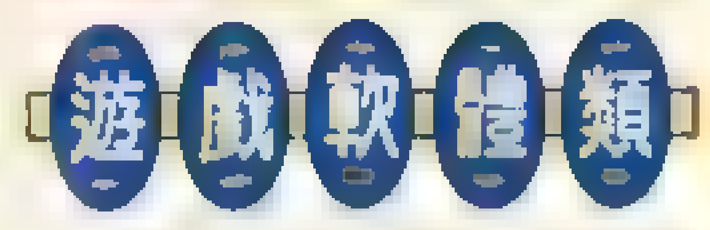
冥途之旅－For Mac Win

本軟體可以說是日本版的地獄

遊記，裡面包含了東方、西方、火象、飛火、鐵山……等地獄的介紹，除了以佛家思想講述因果報應與六道輪迴的思想，更將其內容均以中英對照加上生動的地獄酷刑演出，或許這是一套外銷歐美等地，介紹日本佛教思想的多媒體產品吧！

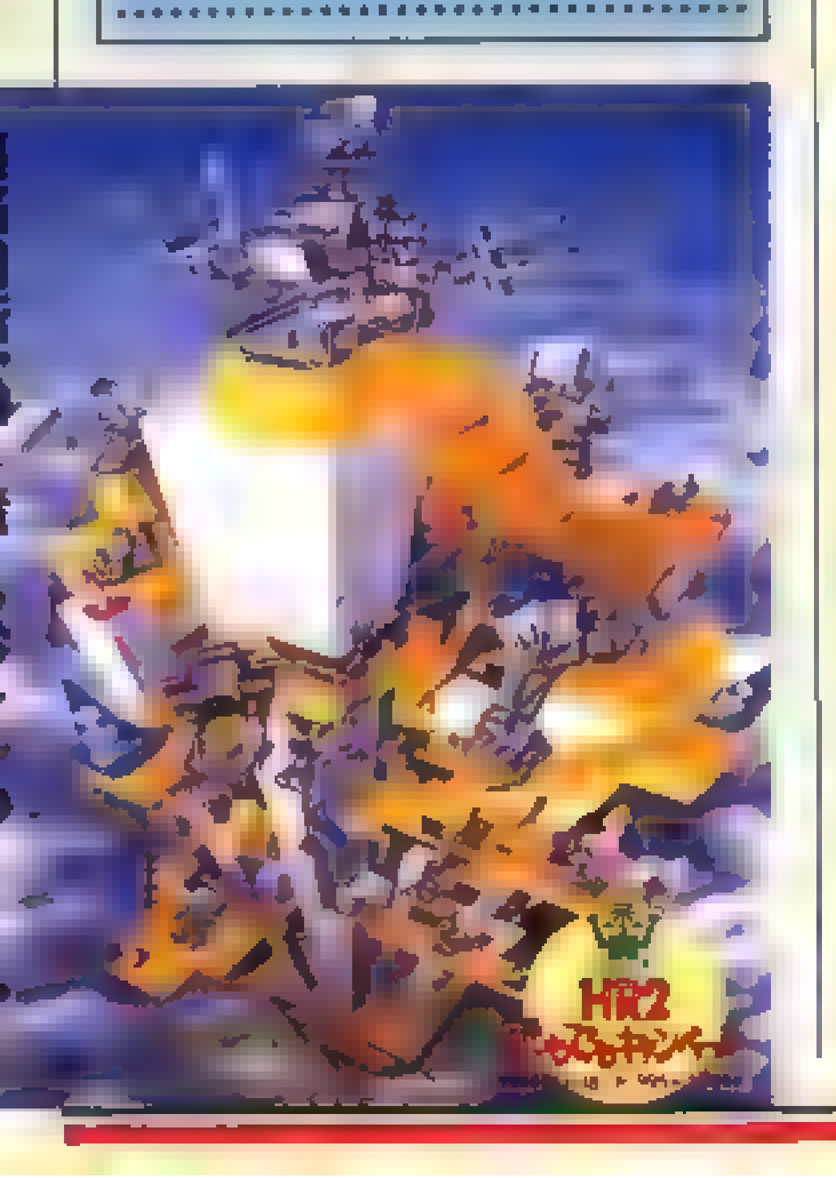






相當多的 98 遊戲，其實國內均已介紹過了，因此在此只介紹幾套較有價值或特殊的產品。

HR2



這是 ARTDINK 公司的最新產品，遊戲本身在建造一棟全功能科學城，裡面包含了各種機能的功用，一次最高可控制十幾台機器人為你完成建築大業，遊戲尚在製作，待完成後再為您做詳細的介紹。

綠野仙蹤 II－西方魔女 For Mac Wn

這套軟體算是角色冒險遊戲，遊戲背景是我們小時候看過的文學故事書，相當有名的綠野仙蹤之續集故事，裡面有膽小的獅子、無心的稻草人、笨笨的機器工人和不怎麼有音樂細胞的炸猛音樂家，在 3D 的遊戲空間裡，將會遭遇各種困難或怪物，如半魚人、陶器人等，在這個濃鬱的夢幻王國裡，你將有機會重溫兒時讀物的內容，並且親自參予完成任務，遊戲目的則是打敗西方魔女、恢復夢世界的自由，本軟體畫面相當精緻，故事也很生動。西方魔女將發行 Mac 與Windows版，包含全程日本語語音。



難民之戰－For Mac Wn



這是一套頗耐人尋味的光碟遊戲，故事背景是指日本憲法在社會黨合法的修正下，使日本自衛隊可以擁有更強的防備武力，但就在此時中國大陸的難民船漂流至日本附近，雖然自衛隊將其救起，但難民中有人作亂，因而導致悲劇，於是在此理由下開戰了，本軟體包含了豐富且詳實的武器背景資料，在亞洲地圖上，也將台灣以超比例的方式放大貼上去，但刻意營造的戰爭理由，似乎有些較難認同。

天外奇境－For Mac 98

一款充滿日本文化背景風味的RPG遊戲，裡面充滿了各種日本古代神話中的妖怪，像是燕小妖燈籠人、赤獸神、芋蟲……等，在遊戲中你可設定是全自動戰鬥或是手動操控，另外金錢的運用也很重要，但由於你是武士的身份，所以家財很少。遊戲目的則是打倒魔王恢復江戶群島的和平。



工具軟體類

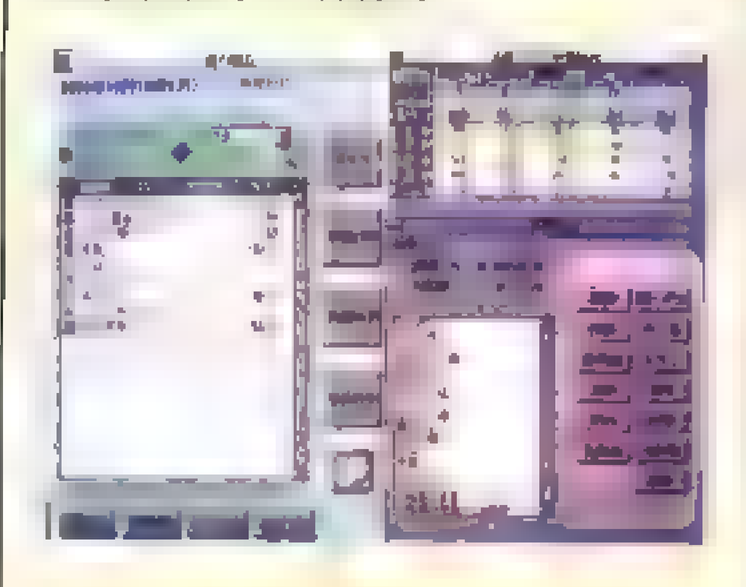
日本最近拼命推廣電腦走入家庭，因此在工具軟體上也出現了不少家用工具軟體，底下四款工具軟體，算是典型家用版。

健康料理

本軟體可幫助家庭主婦正確了解各種食物的營養成份，內部 500 種左右的材料可幫助你輕易調出美味的食物。

你還可隨時記錄下每天的菜單，做不同的菜色變換，當然本身更可將菜單由印表機輸出，上超市時

就不致於手忙腳亂了。



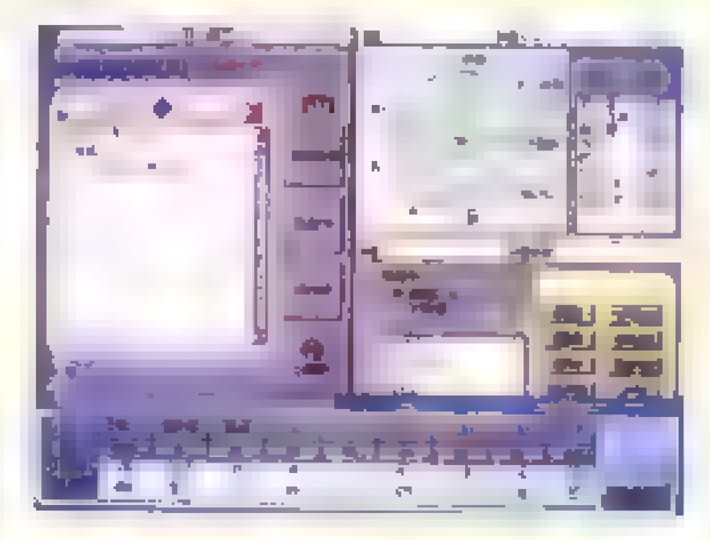
居家情報站

本軟體幫助你處理家庭內各種事項，小至各類證書登記，大至資金控制、親友生日等，國內似乎也有類似的產品。



元氣食法

專爲發育中青少年所開發的營養吃法，裡面還包含有醫生診斷健康情況，相當精細的成份分析，使你的病體或發育不良等症得以立刻恢復



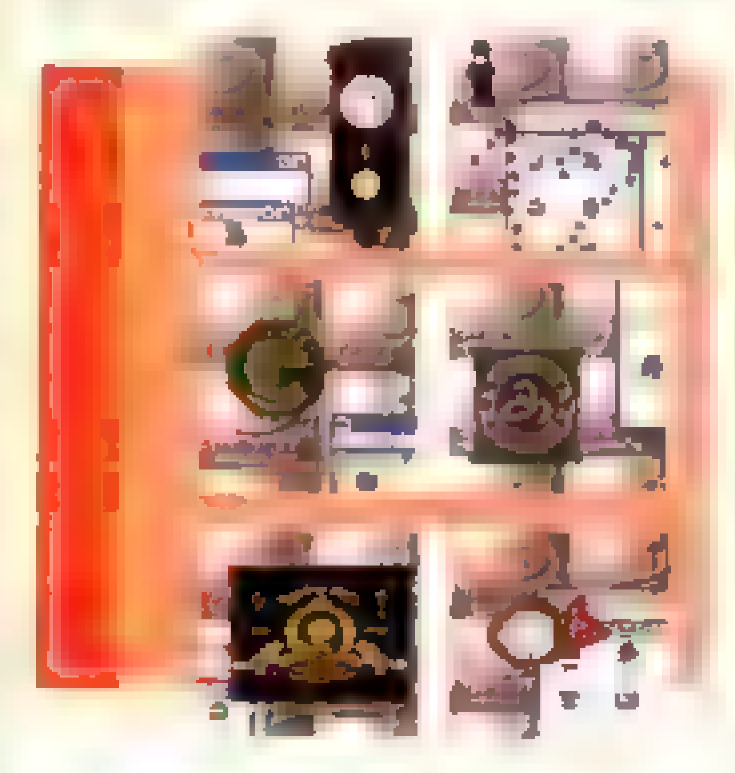
夢物語

類似人生規劃的軟體，你可訂下全家的總體目標，如存款、購屋等，也可爲你的家人訂下 10 年、20 年後的企劃安排，軟體還會告訴你現在的收入距離目標還差多少金額等，此外生命中的保險計畫等也是包含在其中。



時計堂

使用於 Windows 作業系統上的時間計時器，裡面包含了 20 多種的計時器，如振子型的計時器、平支型、掛軸型、 24 時型……五花八門的計時器，算是一套有趣的軟體工具。





SONY - VIDEO CD PLAYER

VIDEO CD 是最近相當熱門的話題，但國內的播放機均是單片裝機器，在觀看電影時需要經常換片子，並不是很方便的商用機種，筆者在日本看到 SONY 出了一款新的 VIDEO CD 播放機種，一次可放入 5 片 VIDEO CD 由圖示就很容易明白。這款機器除了可讀取 VIDEO CD 外，還能接受 PHOTO CD 、MUSIC CD 等格式資料，而 VIDEO CD 片方面也推出了很多產品，本類產品應是多片裝才方便使用。

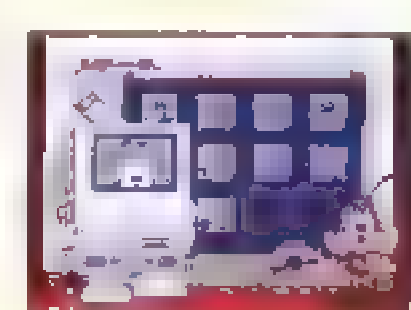


NEC · Can Be 98 系列電腦



這是日本最近相當紅的電腦機種，其實它本身就是 98 系列，但結合了 TV 功能、FAX 功能，加上內建好的軟體介面，藉由遙控器，你就可以輕易去操控它。 Can Be 爲了打入家用市場甚至在電視上打出了很大的廣告。

本機器包含倍速光碟機一台，3.5 吋磁碟機一台，內建、左右聲道喇叭，與FAX功能， MPEG 卡則需另外加買，最重要的是那只遙控器將如同滑鼠一般，相當方便你使用其中的內建軟體。





1995 MegaDisc 目錄索引

● DCK

話說 MegaDisc

在去年年底時，編輯部正爲一月號的雜誌製作企畫傷透腦筋，因爲一月號正好適逢農曆過年，雜誌總得要來點特別的東西，於是在確定了將發行四百頁的春節特別號後，又爲了要送什麼紅包給讀者而傷腦筋，正好筆者手邊收集了相當多的遊戲試玩版，因此便決定以 MegaDisc 爲名，製作一片試玩版光碟送給讀者享用，目的是讓讀者免於和筆者一樣上網路數百小時找試玩版的痛苦經驗，也爲了讓讀者在遊戲評論之外還能有一個評鑑遊戲的管道，因爲除非自己親自試玩過，是無法知道自己是不是真的喜歡這個遊戲，當然，如果你真的喜歡某個遊戲，也希望能註册或購買合法的正式版，才不辜負軟體公司製作試玩版的苦心，95 年度，希望國內遊戲軟體界能因此更加繁榮起來。

如何安裝試玩版

MegaDisc的內容主要分爲兩類，一是可以玩的試玩版，另一種是純粹展示用的 DEMO SHOW，前者筆者將其收錄在DEMO這個目錄中，後者則放在SHOW目錄中。由於製作光碟時間急迫，來不及爲讀者們寫一個整合的載入程式，故所有的 DEMO 都使用 YOSHIZAKI 先生所寫的壓縮程式 LHA.EXE壓成自動解壓檔（SFX），玩家只須切入光碟中的試玩版遊戲目錄，直接執行SFX檔，後面加上所欲解壓的路徑即可完成安裝，以鹿鼎記的試玩爲例，假設光碟爲D則安裝方式如下：

```
CD D:\DEMO\LUDIN
LUDIN C:\TESTPLAY
```

其中 TESTPLAY 爲須安裝試玩版的目錄名稱，玩家可以自己取名。値得注意的是在設定硬體配備時，有些DEMO會因爲容量的關係而沒有做音效但仍提供設定程式，如強行設定可能會當機，這時將設定改爲無聲即可。

如何安裝[illegible]DEMO

純粹展示用的DEMO，考慮到可以使用光碟直接執行，故完全沒有用程式壓縮起來，玩家可以進入SHOW這個目錄，直接執行目錄底下的批次檔即可，例如當你想看三國演義貳的DEMO，操作方式如下：

```
CD D:\SHOW
SANGO2
```

其它DEMO展示可依此類推，値得注意的是，爲了顧及配備的普及性，音效卡的設定皆以聲霸卡爲主（ADR=220 IRQ=7 DMA=1），如果玩家想改變音效設定，可將DEMO COPY到硬碟內重新設定，另外由於光碟讀取速度較慢，如果有當機的現象，將DEMO COPY到硬碟中執行將會改善。

目錄索引使用方式

由於 MegaDisc 的目錄名稱與結構皆爲筆者依自由心證所建立的，怕玩家找不到想玩的試玩版，故使用索引的方式供玩家查對，其使用說明如下：

檔案目錄：代表試玩版在光碟內所處的目錄，其中的◎表示光碟的代號，讀者可以依實際情況以 D、E 或 F 等代入。

SFX 程式：指自動解壓檔的檔名，有些目錄內若只有一個 .EXE，這個檔案便爲SFX檔。

安裝程式：若沒有SFX檔，則可利用安裝程式載入硬碟中，一般爲 INSTALL.EXE。

設定程式：指改變硬體設定的程式，一般爲 INSTALL.EXE 或 SETUP.EXE。

執行程式：用來載入遊戲的程式，一般爲 .EXE 或 .BAT 檔。

恭賀新禧、新年快樂！

最後向各位讀者說明的是，MegaDisc 中的試玩DEMO皆爲 SHAREWARE，你可以 COPY 給親朋好友與你共享，但是千萬不要修改其中的任何檔案，因爲這可是非法的行爲哦！如果喜歡某個遊戲的試玩版，千萬不要用非法的途徑來取得正式版，請支持合法的軟體，你的註册或購買都將使軟體公司有能力作出更好的遊戲來回饋消費者。這幾天便是過年了，恭喜發財，並祝你玩 GAME 愉快！

1995試玩版 HOT 10

毀滅法師 HERETIC

在 95 年即將推出的許多 DOOM LIKE 遊戲中，毀滅法師算是血統最純正的一個，因為它是由 Id Software 與 Raven Software 所合寫的，算是毀滅戰士的古代法師版，試玩版的大關中共有九個小關，可玩度很高，國內則由精訊公司代理。



- 製作發行公司：Id Software/Raven Software
- 國內代理：精訊資訊
- 檔案目錄：Ⓞ：\HOT-10\HERETIC
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：HERETIC.EXE

[illegible]

由 ORIGIN 耗資 400 萬的大製作銀河飛將三代已在年底上市，不知你是否買到限量發行的典藏版了呢？如果你連看都還沒看過的話，趕快來試玩一下試玩版，除了有一段精彩的動畫剪輯外，還能讓你飛一個小任務，正式版已由松崗代理上市。



- 製作發行公司：Origin/EA
- 國內代理：松崗
- 檔案目錄：Ⓞ：\HOT-10\WC3
- 設定程式：WC3.EXE -1
- 執行程式：WC3.EXE

[illegible]

大宇 DOMO 小組預計在農曆年推出的軒轅劍外傳，除維持軒轅劍貳代的中國山水畫風外，這次在劇情系統上特地下了一番功夫，試玩版能讓玩家由開場一直玩到鬼谷的部分，相當值得一玩，在此特別感謝 DOMO 小組的友情支援。



- 製作發行公司：大宇資訊
- 檔案目錄：Ⓞ：\HOT-10\SWDA
- 載入程式：INSTALL.EXE
- 設定程式：INSTALL.EXE
- 執行程式：PLAY.BAT

機器人快打 One Must Fall 2097

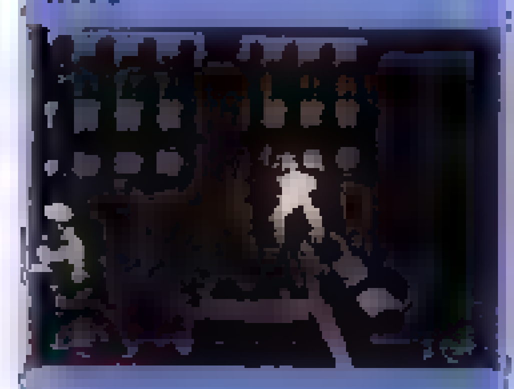
這個由 Epic 所製作的機器人格鬥遊戲，是許多玩家 94 年最心愛的格鬥作品，耐玩度與流暢度均佳，玩起來動感十足，令人血脈賁張，試玩版只能選三種機器人來對戰，正式版則有十種機器人上場，國內將由大新資訊代理發行。



- 製作發行公司：EPIC
- 國內代理：大新資訊
- 檔案目錄：Ⓞ：\HOT-10\OMF
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：OMF.EXE

死星戰將 Dark Forces

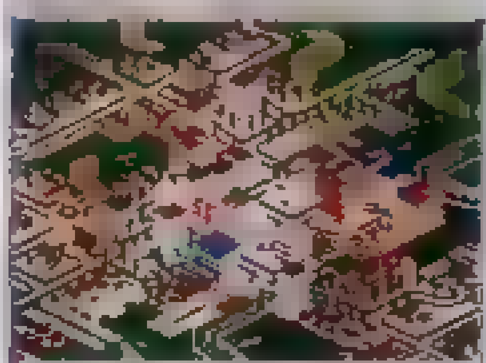
在 95 年 DOOM LIKE 遊戲紛紛出籠的情況下，除了毀滅戰士，死星戰將應是頭號嫌疑犯，這個由 Lucas Arts 所製作的遊戲將只發行 CD-ROM 版，16MB 的試玩版中除了一個關卡外，還包含了[illegible]畫，正試版由松崗代理發行。



- 製作發行公司：LucasArts
- 國內代理：松崗
- 檔案目錄：Ⓞ：\HOT-10\DFORCES
- 設定程式：由執行程式直接設定
- 執行程式：DEMO.EXE

運輸大亨 Transport Tycoon

由 MicroProse 所製作的運輸大亨是一套相當華麗的策略遊戲，令人擺脫了以往該公司[illegible]，試玩版中玩家只能利用兩年的時間來經營鐵路運輸，如果想要輪船、飛機、貨車、火車四大運輸一把抓，趕買正式版來玩玩吧！



- 製作發行公司：MicroProse
- 國內代理：第三波
- 檔案目錄：Ⓞ：\HOT-10\TTYCOON
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：TYCOON.EXE

殺人月 Under A Killing Moon

ACCESS 的 94 年度四片 CD 的冒險遊戲鉅作一殺人月，在國內由電腦休閒世界以 900 元平價推出，可說是便宜又大碗，這次由雜誌附贈的試玩版容量高達 128MB，居於所有試玩版之冠，除了可以玩的部分外，還有一很長的動畫展示哦！



- 製作發行公司：ACCESS SOFTWARE
- 國內代理：電腦休閒世界
- 檔案目錄：Ⓞ：\UNDER
- 載入程式：INSTALL.EXE
- 執行程式：MOONDEMO.EXE

魔法飛毯 Magic Carpet

這套由牛蛙公司製作、EA 發行的光碟遊戲也是 95 年最令人矚目的作品之一，創新的 3D 引擎、漂亮的畫面，還有獨創的立體畫面模式，這些特點都能在試玩版中讓玩家先玩玩看，正式 CD 版將由智冠科技在臺獨家代理。



- 製作發行公司：BULLFROG/EA
- 國內代理：智冠科技
- 檔案目錄：Ⓞ：\HOT-10\CARPET
- 設定程式：由執行程式直接設定
- 執行程式：CARPET.EXE

遊戲試玩版區：\ DEMO

小哥大歷險記 Little Big Adventure

● 這套由 Adeline Software 製作、EA 發行的動作冒險光碟遊戲，SVGA 模式的畫面相當細緻、主角的動作也相當可愛細膩，試玩版可以讓玩家遊逛一些場景，還有一些小小的謎題，在進入遊戲之前，別忘了先驅動 SVGA 的 DRIVER。



● 製作發行公司：Adeline Software/EA
● 檔案目錄：\HOT 10\LBA
● SFX 程式：LBADEMO.EXE
● 設定程式：SETUP.EXE
● 執行程式：LBA.EXE

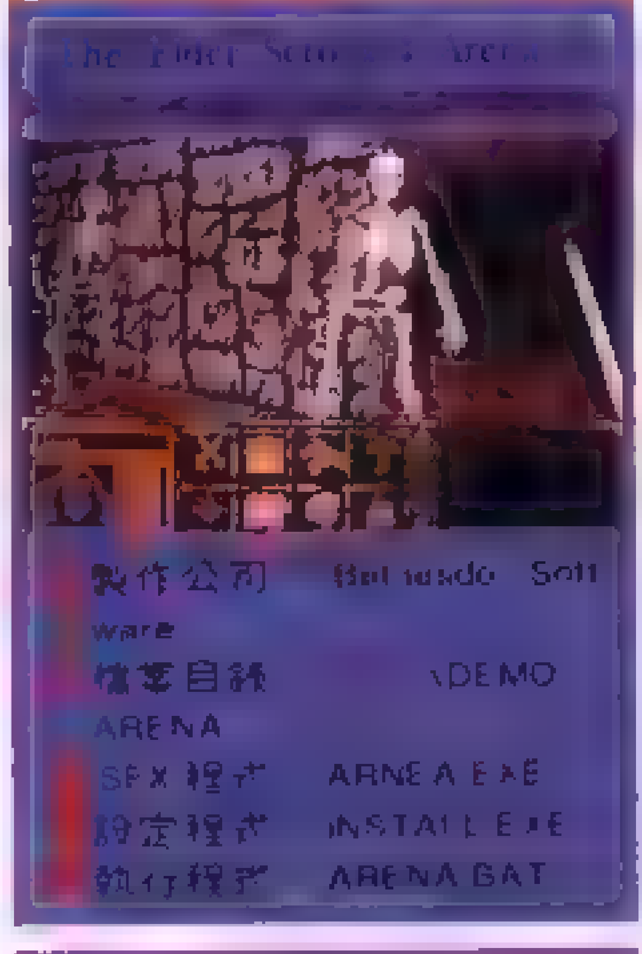
燃燒的野球四代 Hard Ball 4

● Accolade 的燃燒的野球系列到了第四代，畫面變得不同凡響，讓人嘆為觀止，正式版須要 8MB RAM 才能執行，但試玩版因為畫面比較簡陋且沒有語音，只要 4MB 就夠了，RAM 不夠的玩家還可以用硬碟來模擬記憶，是相當體貼玩家的設計。



● 製作發行公司：ACCOLADE
● 國內代理：軟體世界
● 檔案目錄：\HOT 10\HB4
● 設定程式：進入遊戲填設定
● 執行程式：HB4DEMO.EXE















狂島浴血 2200

製作公司：BlueByte
國內代理：軟體世界
檔案目錄：◎ \DEMO\BI2200
安裝程式：INSTALL.EXE
設定程式：INSTALL.EXE
執行程式：BI2.BAT



Black Thorne

製作公司：Interplay
檔案目錄：◎：\DEMO\BTHORNE
安裝程式：INSTALL.EXE
設定程式：SETUP.EXE
執行程式：BTHORNE.EXE



異形戰士

製作公司：SSI
國內代理：軟體世界
檔案目錄：◎ \DEMO\CYCLONES
安裝程式：INSTALL.EXE
設定程式：SOUND.BAT
執行程式：CYCLONES.BAT

Delta V



製作公司：Bethesda Software
檔案目錄：◎ \DEMO\DELTAV
SFX程式：DELTAV.EXE
設定程式：INSTALL.EXE
執行程式：DVDEMO.BAT



Descent

製作公司：Parallax Software
檔案目錄：◎ \DEMO\DESCENT
安裝程式：INSTALL.EXE
設定程式：SETUP.EXE
執行程式：DESCENT.EXE



世紀大空戰

製作公司：Mindscape
國內代理：台灣晶技
檔案目錄：◎：\DEMO\EAC
SFX程式：EAC.EXE
設定程式：EACTION.EXE
執行程式：EACTION.EXE



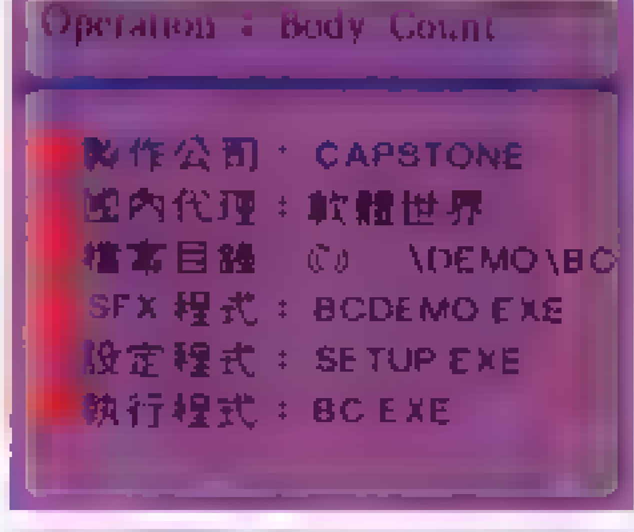
RAGNAROK

製作公司：Norseheim
發行公司：Norseheim
SFX程式：◎ \DEMO\RAGNAROK\RAG22.EXE
設定程式：無
執行程式：RAGNAROK.EXE



勁爆美國職棒

製作公司：Dynamix
發行公司：Sierra
國內代理：軟體世界
檔案目錄：◎ \DEMO\FBSB
SFX程式：INSTALL.BAT
設定程式：聲霸卡輸入 PLAYBALL SB
執行程式：PLAYBALL.COM



Operation：Body Count

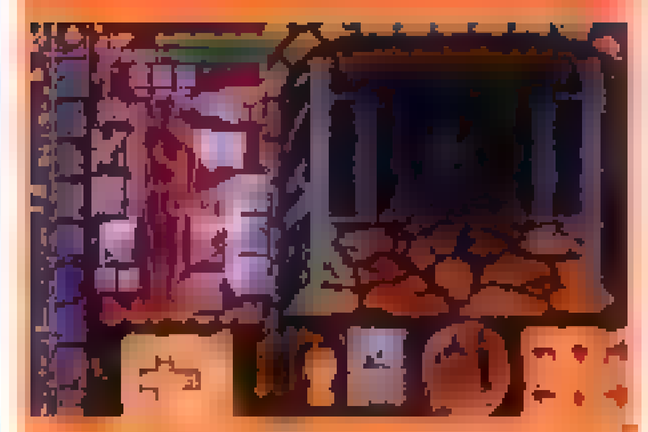
製作公司：CAPSTONE
國內代理：軟體世界
檔案目錄：◎ \DEMO\BC
SFX程式：BCDEMO.EXE
設定程式：SETUP.EXE
執行程式：BC.EXE



Great Air Battle

作者：Charles B. Low
檔案目錄：◎：\DEMO\GAB
SFX程式：GAB21.EXE
設定程式：無
執行程式：WAR.BAT

百戰迷宮



- 製作公司：SSI
- 國內代理：軟體世界
- 檔案目錄：◎：\DEMO\HACK
- SFX 程式：HACKDEMO.EXE
- 設定程式：SOUND.EXE
- 執行程式：HACK.BAT

跳跳魔法師



- 製作公司：APOGEE SOFTWARE
- 國內代理：艾生資訊／軟體世界
- 檔案目錄：◎：\DEMO\HOCUS
- 安裝程式：INSTALL.BAT
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：HOCUS.EXE

動腦急轉彎



- 製作公司：Dynamix
- 發行公司：Sierra
- 國內代理：軟體世界
- 檔案目錄：◎：\DEMO\INCRTOON
- SFX 程式：INCRTOON.EXE
- 設定程式：INSTALL.EXE
- 執行程式：TOONS.EXE

銀河救世軍

- 製作公司：Take 2
- 發行公司：Take 2
- 國內代理：松崗
- SFX 程式：◎：\DEMO\SC\INSTALL.EXE
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：SC.COM

Iron Seed

- 製作公司：Channel 7
- 檔案目錄：◎：\DEMO\IS
- 安裝程式：ISDEMO.EXE
- 設定程式：自動偵測
- 執行程式：ISDEMO.EXE

Skunny Kart



- 製作公司：Copysoft
- 檔案目錄：◎：\DEMO\KART14
- SFX 程式：KART14.EXE
- 設定程式：自動偵測
- 執行程式：SKUNNYK.EXE

PROJECT X

- 製作公司：Team 17
- 發行公司：TeeMagik
- SFX 程式：◎：\DEMO\PROJECTX\PXDEMO.EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：GO.BAT

百戰小蠻鼠 2

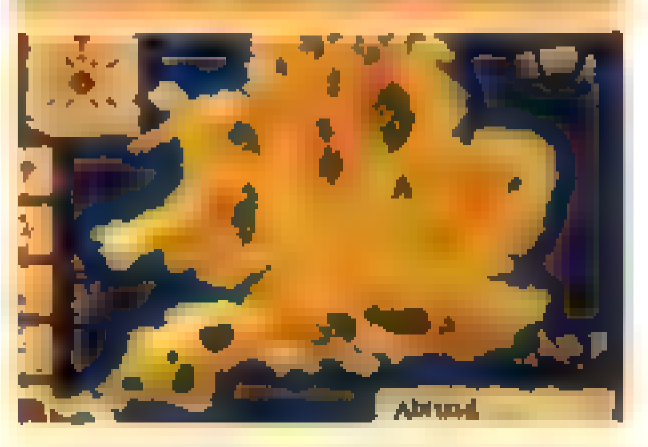


- 製作公司：RK SOFTWARE
- 檔案目錄：◎：\DEMO\LEMM2
- SFX 程式：LEMM2.EXE
- 設定程式：L2.EXE
- 執行程式：L2.EXE

新超級運動員

- 製作公司：Presage Software
- 發行公司：SIERRA
- 國內代理：軟體世界
- SFX 程式：◎：\DEMO\LODERUN\LODERUN.EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：LODERUNN.EXE
- 註：遊戲需要在 WINDOWS 的作業環境才能執行

LORDS OF THE REALM



- 製作公司：Impressions Software
- 發行公司：Impressions Software
- SFX 程式：◎：\DEMO\LOTR\LOTR.EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：LORDS.EXE

鹿鼎記



- 製作公司：軟體世界
- 發行公司：軟體世界
- SFX 程式：◎：\DEMO\LUDIN\LUDIN.EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：PLAY.BAT

LORDS OF MIDNIGHT



- 製作公司：DOMARK
- 發行公司：DOMARK
- SFX 程式：◎：\DEMO\MIDNIGHT\MIDNIGHT.EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：CITADEL.EXE

魔法大帝



- 製作公司：MicroProse
- 發行公司：MicroProse
- SFX 程式：◎：\DEMO\MOMAGIC\INSTALL.EXE
- 設定程式：INSTALL.EXE
- 執行程式：MAGIG.EXE

[illegible]



- 製作公司：Papyrus Design Group
- 發行公司：Papyrus Design Group
- 國內代理：第三波
- SFX 程式：◎：\DEMO\NASCAR\NASCAR.EXE
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：NASDEMO.EXE

驚魂塔



- 製作公司：Animation FX
- 發行公司：Apogee Software
- 國內代理：軟體世界
- SFX 程式：◎：\DEMO\MYSTIC\INSTALL.EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：TOWERS.EXE

MECHWARRIOR Ⅱ：THE CLANS

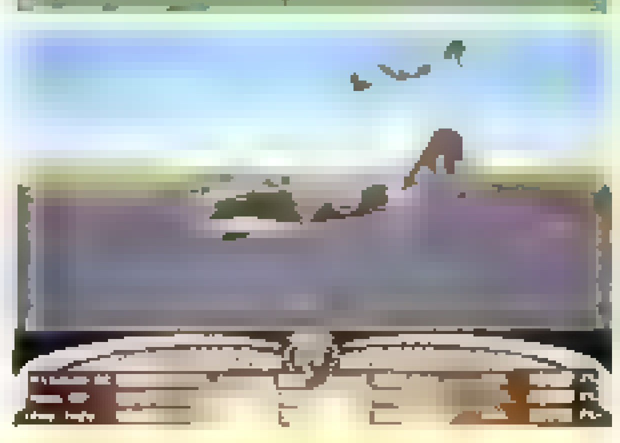


- 製作公司：ACTIVSION
- 發行公司：ACTIVSION
- SFX 程式：◎：\DEMO\MW2\MW2DEMO.EXE
- 設定程式：INSTALL.EXE
- 執行程式：MW2DEMO.BAT

ORIGAMO

- 製作公司：Destiny Software
- 發行公司：Destiny Software
- SFX 程式：◎：\DEMO\ORIGAMO\ORIGDEMO.EXE
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：ORIGAMO.EXE

OVERLORD



- 製作公司：Rowan Software
- 發行公司：Virgin
- 國內代理：第三波
- SFX 程式：◎：\DEMO\OVERLORD\LORD.EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：OVERLORD.EXE

Krypton Egg



- 製作公司：C³ V
- 檔案目錄：◎：\DEMO\KRYPTON
- SFX 程式：KRYPTON.EXE
- 設定程式：自動偵測
- 執行程式：KE.BAT

Renegade：Battle for Jacob's star



- 製作公司：SSI
- 發行公司：SSI
- 國內代理：軟體世界
- SFX 程式：◎：\DEMO\RENEGADE\INSTALL.EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：STAR.BAT

殺出地獄城



- 製作公司：Imagexcel Team

- 發行公司：Take 2
- 國內代理：松崗
- SFX 程式：◎：\DEMO\QUARDEMO\QUARDEMO EXE
- 設定程式：INSTALL.EXE
- 執行程式：QDEMO EXE

狂飆武士



- 製作公司：MERIT
- 發行公司：MERIT
- 國內代理：第三波
- SFX 程式：◎ \DEMO\RADIAKI\DEMO EXE
- 設定程式：INSTALL.EXE
- 執行程式：RADIAKI EXE
- 註：若發生當機現象，請將音樂／音效設定成 None。

砂漠強強滾



- 製作公司：INTERPLAY
- 發行公司：INTERPLAY
- 國內代理：軟體世界
- SFX 程式：◎：\DEMO\RAGZRICH\RAG EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：RAGS.EXE

FIFA 世界杯足球賽



- 製作公司：EA SPORT
- 國內代理：軟體世界
- 檔案目錄：◎：\DEMO\FIFA
- 安裝程式：INSTALL BAT
- 設定程式：[illegible]
- 執行程式：FIFA EXE

The Terminator：Rampage

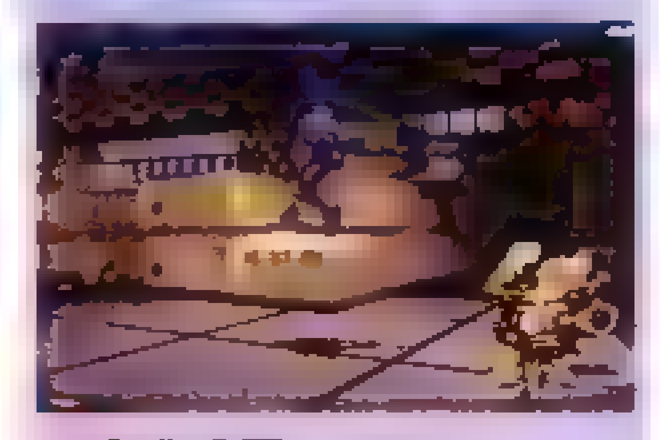


- 製作公司：Bethesda Soft works
- 發行公司：Bethesda Soft-works
- SFX 程式：◎：\DEMO\RAMPAGE\RAMPAGE EXE
- 設定程式：INSTALL EXE
- 執行程式：TERM BAT
- 註：請勿使用 QEMM 記憶體管理程式，易發生當機現象。

PONG KOMBAT

- 製作公司：GAGNE SOFT-WARE
- 發行公司：GAGNE SOFT WARE
- SFX 程式：◎：\DEMO\PONGKOMB\PONGDEMO EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：PONGKOMB EXE

[illegible]



- 製作公司：Bitmap
- 發行公司：Mirage
- 國內代理：台灣晶技
- SFX 程式：◎：\DEMO\ROR\RISE EXE
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：ROR.EXE

印地大賽車



- 製作公司：Papyrus
- 國內代理：第二波
- 檔案目錄：◎：\DEMO\INDYCAR
- SFX 程式：ICR EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：INDYCAR EXE

救世聖主



- 製作公司：RAVEN SOFT-WARE
- 發行公司：ORIGIN
- 國內代理：軟體世界
- SFX 程式：◎：\DEMO\SHADOW\SHADOW EXE
- 設定程式：SETUP EXE
- 執行程式：SHADOW BAT

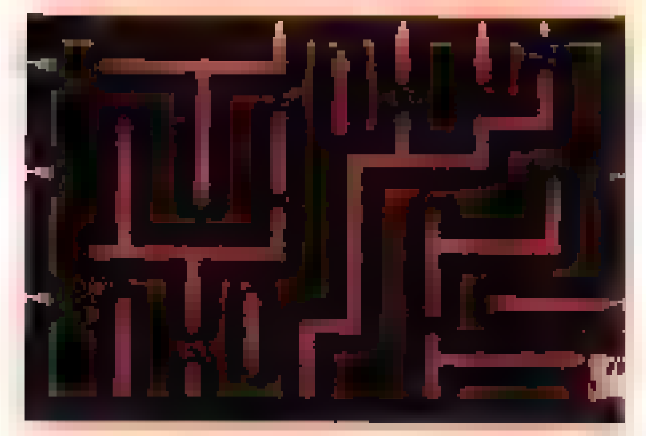
銀色彈珠台



- 製作公司：EPIC
- 發行公司：EPIC
- 國內代理：大新資訊
- SFX 程式：◎：\DEMO\SLVRBALL\SLVRBLL EXE

●設定程式：SETUP EXE
●執行程式：SILVER EXE

SPITBALL



●製作公司：Amode Barrier／[illegible]
●發行公司：Amode Barrier／BCS
●SFX 程式：◎：\DEMO\SPITBALL\DEMO EXE
●設定程式：無
●執行程式：SPITBALL EXE

[illegible]



●製作公司：ORIGIN
●發行公司：EA
●國內代理：軟體世界
●SFX 程式：◎：\DEMO\SSHOCK\SHOKDEMO EXE
●設定程式：無
●執行程式：SSHOCK EXE

[illegible]



●製作公司：Lucas Arts
●發行公司：Lucas Arts
●國內代理：松崗
●SFX 程式：◎：\DEMO\TIE\TIE EXE

●設定程式：INSTALL.EXE
●執行程式：TIEDEMO BAT

奇妙大百科 2



●製作公司：Dynamix
●發行公司：SIERRA
●國內代理：軟體世界
●SFX 程式：◎：\DEMO\TIM2\TIM2DEMO EXE
●設定程式：INSTALL EXE
●執行程式：TIM2 EXE

World Tennis Championships



●製作公司：EA
●發行公司：EA
●SFX 程式：◎：\DEMO\TENNIS\TENNIS EXE
●設定程式：SETUP EXE
●執行程式：TENNIS COM

快樂天堂



●製作公司：BullFROG
●發行公司：EA
●國內代理：軟體世界
●SFX 程式：◎：\DEMO\TPARK\TPARK EXE
●設定程式：SETSOUND.EXE
●執行程式：PARK.BAT

●註：請勿使用 LOGITECH 之滑鼠驅動程式。

VIRTUOSO





●製作公司：Motivecime
●發行公司：elite systems
●SFX 程式：◎：\DEMO\VIRTUOSO\VIRTDEMO EXE
●設定程式：SETUP.EXE
●執行程式：VIRTUOSO EXE

魔獸戰爭



●製作公司：BLIZZARD ENTERTAINMENT
●發行公司：Interplay
●國內代理：松崗
●SFX 程式：◎：\DEMO\WARCRAFT\INSTALL EXE
●設定程式：SETUP EXE
●執行程式：WAR EXE

地下創世紀 I



●製作公司：ORIGIN
●發行公司：ORIGIN
●國內代理：軟體世界
●SFX 程式：◎：\DEMO\UW\UW_DEMO.EXE
●設定程式：UWCONFIG EXE
●執行程式：UWDEMO.EXE

Wings of Glory



- 製作公司：ORIGIN
- 發行公司：ORIGIN
- 國內代理：軟體世界
- SFX 程式：◎：\DEMO\WOG\INSTALL.EXE
- 設定程式：INSTALL.EXE
- 執行程式：WG.EXE

幽浮



- 製作公司：MICROPROSE
- 發行公司：MICROPROSE
- 國內代理：第三波
- SFX 程式：◎：\DEMO\XCOM\XCOM.EXE
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：XCOM.BAT

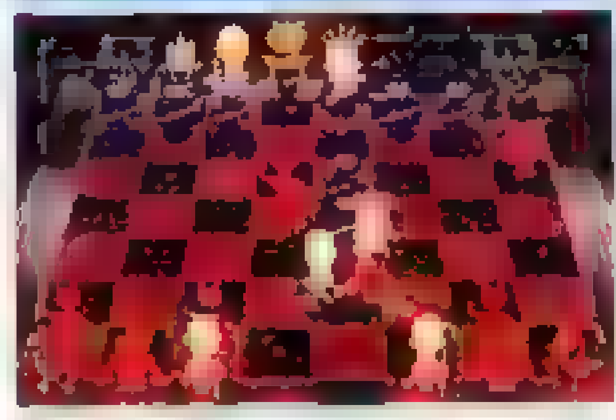
ZONE RAIDERS



- 製作公司：Image Space Incorporated
- 發行公司：Image Space Incorporated
- SFX 程式：◎：\DEMO\ZONERAID\ZONERAID.EXE
- 設定程式：無
- 執行程式：ZR.BAT

DEMO展示區：\SHOW

Battle CHESS 4000



- 製作公司：Interplay
- 發行公司：Interplay
- 檔案目錄：◎：\SHOW\BC4000
- 設定程式：SETUP.EXE
- 執行程式：BC4000.BAT

暗棋聖手



- 製作公司：至通科技
- 發行公司：軟體世界
- 檔案目錄：◎：\SHOW\CHESS
- 設定程式：無
- 執行程式：CHESS.BAT

劉伯溫傳奇



- 製作公司：太極工作室
- 發行公司：軟體世界
- 檔案目錄：◎：\SHOW\CMDJ
- 設定程式：無
- 執行程式：CMDJ.BAT

1942 太平洋空戰

- 製作公司：MICROPROSE
- 發行公司：MICROPROSE
- 國內代理：第三波
- 檔案目錄：◎：\SHOW\1942AW
- 設定程式：無
- 執行程式：1942AW.BAT

Cult Of CTHULHU



- 製作公司：ARKHAM Software
- 發行公司：ARKHAM Software
- 檔案目錄：◎：\SHOW\ARKHAM
- 設定程式：無
- 執行程式：ARKHAM.BAT

浩劫殘陽

- 製作公司：SSI
- 發行公司：SSI
- 國內代理：軟體世界
- 檔案目錄：◎：\SHOW\DARKSUN
- 設定程式：無
- 執行程式：DARKSUN.BAT

瘋狂大樓 II

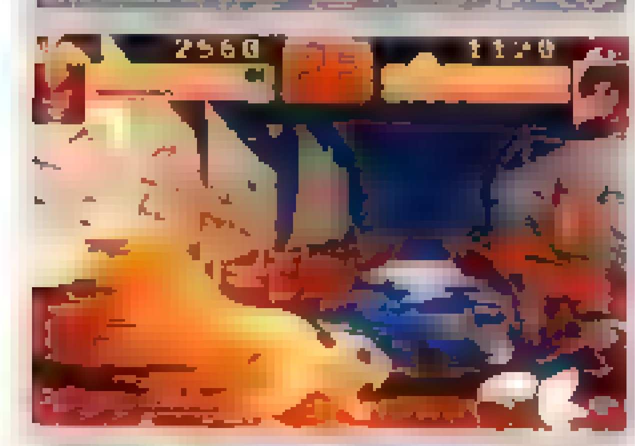
- 製作公司：LUCAS Arts
- 發行公司：LUCAS Arts
- 國內代理：松崗
- 檔案目錄：◎：\SHOW\DOTT
- 設定程式：無
- 執行程式：DOTT.BAT

魔眼殺機 III

- 製作公司：SSI
- 發行公司：SSI
- 國內代理：軟體世界
- 檔案目錄：◎：\SHOW\EOB3
- 設定程式：無

●執行程式：EO83.BAT

風雲天下三國無



●製作公司：至通資訊
●發行公司：軟體世界
●檔案目錄：◎：\SHOW\FY
●設定程式：無
●執行程式：FY.BAT
●註：請勿使用OEMM記憶體管理程式。

印加帝國

●製作公司：SIERRA
●發行公司：SIERRA
●國內代理：軟體世界
●檔案目錄：◎：\SHOW\INCA
●設定程式：無
●執行程式：INCA.BAT

金庸快打

●製作公司：軟體世界
●發行公司：軟體世界
●檔案目錄：◎：\SHOW\JYKD
●設定程式：無
●執行程式：JYKD.BAT

龍騎士 II



●製作公司：MEGATECH
●發行公司：MEGATECH
●國內代理：[illegible]
●檔案目錄：◎：\SHOW\KOX
●設定程式：INSTALL.EXE
●執行程式：KOX.BAT

[illegible]

●製作公司：SIERRA
●發行公司：SIERRA
●國內代理：軟體世界
●檔案目錄：◎：\SHOK\KQ6
●設定程式：INSTALL.EXE
●執行程式：KQ6.BAT

[illegible]

●製作公司：SIERRA
●發行公司：SIERRA
●國內代理：軟體世界
●檔案目錄：◎：\SHOW\KRONDOR
●設定程式：INSTALL.EXE
●執行程式：KRONDOR.BAT

蜥蜴超人



●製作公司：大宇資訊
●發行公司：大宇資訊
●檔案目錄：◎：\SHOW\LMAN
●設定程式：無
●執行程式：LMAN.BAT

英雄傳奇IV

●製作公司：SIERRA
●發行公司：SIERRA
●國內代理：軟體世界
●檔案目錄：◎：\SHOW\QG4
●設定程式：INSTALL.EXE
●執行程式：QG4.BAT

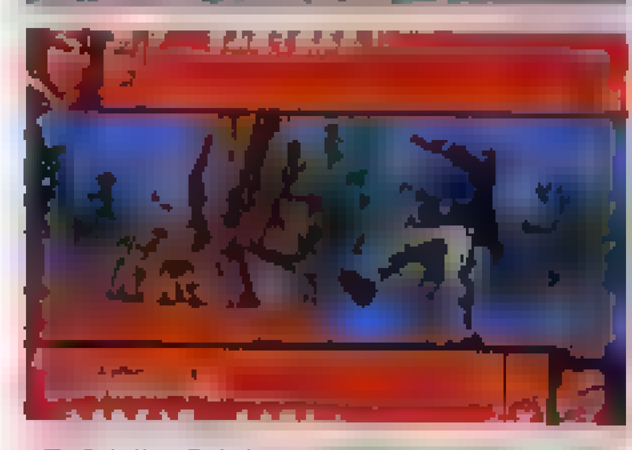
模擬城市 2000

●製作公司：MAXIS
●發行公司：MAXIS
●國內代理：電腦休閒世界
●檔案目錄：◎：\SHOW\SC2000
●設定程式：INSTALL.EXE
●執行程式：SC2000.BAT

ROBOCOP 3

●製作公司：digitalmage
●發行公司：OCEAN
●檔案目錄：◎：\SHOW\ROBOCOP3
●設定程式：無
●執行程式：ROBOCOP3.BAT

三國演義 II



●製作公司：軟體世界
●發行公司：軟體世界
●檔案目錄：◎：\SHOW\SANGO2
●設定程式：無
●執行程式：SANGO2.BAT

機甲戰士



●製作公司：Bitmap Brother
●發行公司：Mirage
●國內代理：台灣晶技
●檔案目錄：◎：\SHOW\RISE
●設定程式：無
●執行程式：RISE.BAT

魔法門外傳 I

●製作公司：New World computing
●發行公司：New World computing
●國內代理：[illegible]
●檔案目錄：◎：\SHOW\XEEN
●設定程式：INSTALL.EXE
●執行程式：XEEN.BAT
●註：在某些486機種執行時會有當機的情形發生。



熱報

／YMJ



「西元 2471 年，人類開發出史上第一塊眞正的人工智慧（ AI ）晶片，自此人類便步入了衰亡之途……由這種晶片和機械結合的生化機械被叫做〞Cybrid〞，它們具有半知性和自我學習能力，能夠吸收各種不同的知識。軍方發現了這種晶片大有用途，於是發展了叫做 HERC（ HERCULAN的縮寫）的步行戰鬥機械，HERC 也由人類來加以駕駛時尚有其能力上的限制，但若由不畏死亡的Cybrid來加以控制，就變成了所向無敵的兵器……」

「在有能力和資源建造Cybrid和 HERC 的國家和其他國家之間爆發了一連串的大小戰爭。由 Cybrid 控制的 HERC 開始在戰場上出現，它們在戰鬥中觀察並學習著。很快的小衝突擴大成全面戰爭，地球上的霸權們爭奪 Cybird HERC 的控制權，因爲誰能控制Cybrid，誰就能控制世界……

『最後，這場戰爭在核彈的煙塵中結束了，整個星球被烈焰所吞噬，瞬間已有數億人死亡……人類的時代過去了，而Cybrid取代人類成爲地球的統治者，它們單獨或成群結隊的攻擊所有殘存的基地和都市，[illegible]人類。倖存的人們很快就組成了反抗軍，使用擊毀 Cybrid HERC 所得的資材和武器建造自己的 HERC。」



「在核戰後的紅色天空之下，另一場生死的戰鬥爆發了，這場以地球爲戰場的戰爭，也將決定誰是地球未來的霸主……機器，抑或人類？」

這是Dynamix的最新作『地球保衛戰』（ Earth Siege ，往後簡稱 ES ）的故事背景。什麼？這故事很老套？沒錯，但在這有點陳腔濫調的故事之後，卻是一個全新的機械人－－或許稱之爲『步行戰鬥機械』會比較妥當－－的戰鬥模擬遊戲， Dynamix 結合它優秀的 3D 技術，在其著名的 ACE 系列之後推出了這麼一個題材新穎的模擬遊戲，不僅值得一看也值得一玩。以下筆者便爲各位將 ES 做個介紹。

人類 VS Cybrid

ES 安裝後共佔硬碟約 23MB 的空間，若加上語音片後則增加爲 31MB 左右，語音片的語音主要是增加在簡報的時候。 ES 支援聲霸卡和MT-32、General MIDI等音源，其中尤以 General MIDI 爲佳，全場的背景音樂都充分表現出危機感和壓迫感，令玩者能夠切實感受到，自己是處在一個非凡的年代；而聲霸卡的各種音效也尚令人滿意。

ES 發生在如此的時代背景，而玩者您便扮演加入反抗軍的菜鳥駕駛員，必須以勇氣和智慧打敗質和量均優於反抗軍的Cybrid。繼承Dynamix的傳統，遊戲也分爲單場戰鬥和軍旅生涯（ Career ）兩種，您在單場模式中可自行挑選所駕駛的 HERC 和任務類型，然後痛快的出去打一場；而在軍旅生涯模式，您就從頭到尾參與這場戰爭。從您輸入姓名之後，基地指揮官就會不斷的派任務給您，而當您完成了相當數目的任務之後，指揮官通常會發動一次決定性的行動，而在您完成該任務後，該地區的Cybrid勢力便告肅清，而您也將奉召轉調到下一個戰區，繼續與Cybrid未完的戰鬥。筆者估計軍旅生涯全部約 5 個戰區，每個戰區各 8 個任務，也就是說全部共 40 個任務。

ES 的遊戲進行方式雖是如此傳統，但在基本結構上卻和一般模擬遊戲大有不同。由於您所屬的是『貧窮』的人類反抗軍，因此一開始時基地所擁有的 HERC 不但數量極其有限，而且都是低級的初期機種。更甚者，連武器的數量都有限！（幸好彈藥的數量無限，不然可就麻煩了）基地中所儲存的

Dynamix的世紀末機器人大戰．．．．

地球保衛戰



指揮官向你說明任務概要。

任務與導航點的簡報圖

機庫中配備初期武器的HERC。

資材的計算以噸爲單位

各式武器數量都是有限的，您裝了哪些武器到HERC 上，這些武器就從基地的庫存中消失了。若某些大威力的武器只有一件的話，有時您還得爲了要把它裝到自己或隊友的HERC上而大傷腦筋呢！更糟的是，武器會在激戰中被敵方擊毀，所以在初期經常會青黃不接。不過我方也會製造出一些武器來補充，在一定的時候也會開發出新武器來，不過這些武器的製造都很緩慢，可能要兩三個任務後，武器清單上才會多出個一件。

「資材」是遊戲中的另一個限制。資材在遊戲中是以「廢鐵」（Savage）的名義來代表，若基地有空的HERC停泊位置（遊戲中稱之爲PORT），您可以使用建造HERC的指令，在該位置建造您指定種類的HERC，不過建造HERC要花費一定數量的資材，建造越重型的HERC所需的資材數量越高，若沒有資材就無法建造HERC了，此外建造HERC也需要一定的時間（完成幾個任務）。基地在固定的時刻也會開發出新型的HERC，這些HERC並不會直接提供給您，而是要您自己建造；到了後期HERC塞滿了之後，還得廢棄掉一些較舊型的HERC，才能挪出空間建造新型的HERC。

在ES中，快速獲取武器和資材的方式就是出任務。您在任務中摧毀的敵方HERC和各項設施都會折算成固定數量的「廢鐵」，在任務結束後，這些以公斤計的「廢鐵」就會運回基地成爲庫存的資材，而在任務後的簡報中也會列出該任務所獲取的「廢鐵」量。除了建造HERC外，在任務後修理HERC上的損傷也要花費不少資材，所以省著點用吧！

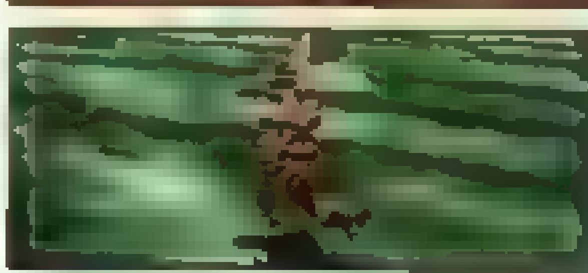
此外，被您所擊毀的HERC上若有完好的武器，在任務後也會回收到基地的武器庫存中，所以您在戰鬥中可以儘量攻擊敵方HERC的腳使其失去作戰能力，如此便可回收大量的武器。不過嘛..真正打起來的時候，可能就不會有多少人記得這一點了，而且想打斷對手的腳也不是件容易的事呢！

人類型『步行兵器』？

HERC身爲本遊戲的主角，自然不能不好好的加以介紹一下。「地球保衛戰」中所有雙方的機動兵器都叫做HERC，基本上HERC可說是一種用步行來移動的武器搭載平台，一般是兩隻腳，但也有四隻腳的（如Cybrid的重型HERC XXXX）。在移動用的腳上裝置著胴體和駕駛艙，每種HERC的胴體上都有固定數量的武器掛載硬點（Hard Point），每個硬點可以掛載一件武器。大部份的硬點所能裝備的武器種類都有一定限制，如某些硬點只能裝



HERC的胴體外觀



在原野中全速奔跑的HERC



配備粒光束武器的HERC。

上雷射或火神砲等長管型武器，而某些硬點則只能掛載飛彈艙等。掛載硬點的數量也和HERC的種類有關，越重型的HERC其掛載硬點也就越多，如初期的 Roadrunner 只能掛載三件武器，而最重型的Colossus則能掛載九件武器，在與敵HERC正面對轟時，武器齊射的威力自是不可同日而語。但越重型的HERC速度也越慢，這在一些偵察任務中可能會是個致命傷。

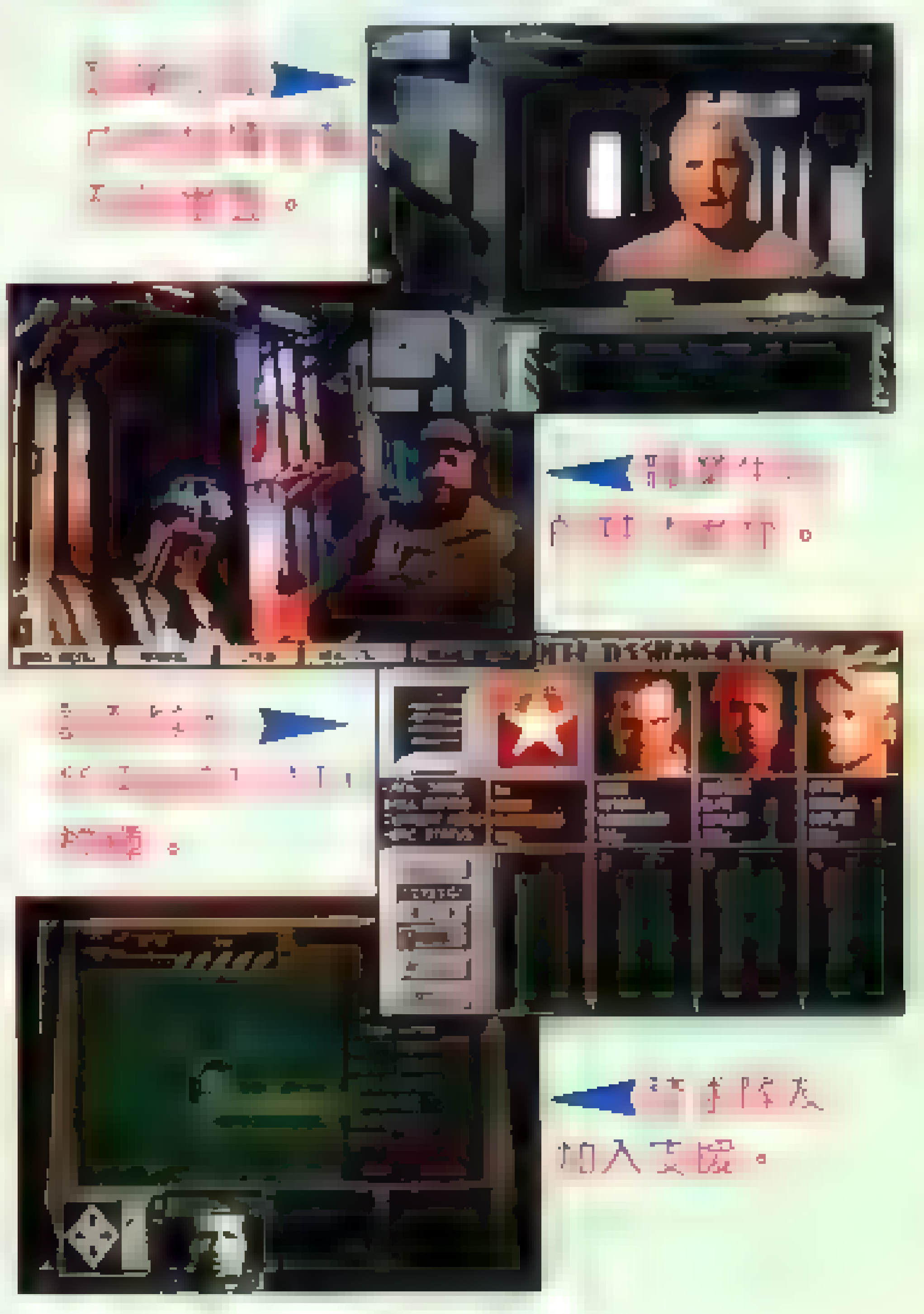
「地球保衛戰」中的武器共分成子彈、能量及飛彈三種。子彈型武器當以多管葛特林機砲為主，威力以其口徑來劃分。能量武器又分雷射砲和特殊能量武器，其中雷射也和葛特林機砲一樣，以口徑和射程來劃分種類，而特殊武器則有電子流武器（ELF）、粒子束武器（PBWs）和電磁脈衝砲（EMP）等，威力均較雷射為大，但所耗能量多且射速均慢。能量武器使用HERC動力爐所產生的能源，因此無彈藥的限制，但其儲能槽有一定的容量，若在一陣瘋狂濫射後把儲能槽中的能量都耗光了，就暫時無法發射能量武器，而能量補充的速度又無法提高，所以可說是有利亦有弊。至於飛彈艙就只能裝載固定數量的飛彈，打出去就沒了，但您可以選擇裝載的飛彈種類。

除了掛載硬點外，HERC也都有著各自不同的裝甲厚度，而在同一部HERC上，各部位的裝甲厚度也都有所不同，通常是越重型的HERC裝甲越厚。基本上每部HERC都有強度不等的護盾保護著，您可以自由調整護盾能量前後分佈的比率；當這些護盾在戰鬥中被消耗殆盡後，敵方的攻擊便會直接打到裝甲上，而當裝甲也被擊穿之後，底下的重要系統便會遭殃了。HERC有個不成文規定，那就是不論人類或Cybrid的HERC，只要有一隻腳被打斷（四隻腳的除外）便算是失去戰鬥能力，所以您在戰鬥中可以多用武器對敵HERC的腳招呼，如果能打斷它的腳的話，您不但可回收大量廢鐵和武器，還可避免掉這部HERC在被您打爛之前對您所造成的損害。相對的，您也需小心自己HERC的腳被打斷，否則那時您只得強迫退出戰場，至於任務嘛，不用說當然是完蛋啦！

烽火連天滿地球

ES 中的任務還是老樣子，共有偵察、巡邏、援救、護航、阻絕、攻擊、防衛等數種，在某些較特別的任務中，您可能要自敵方的無線電偵聽站或是系統終端中竊取資料。ES 中的任務流程並不固定，除了各戰區的最後一個任務之外，您每完成一個任務並進入下一個時，程式會以亂數挑出一個任務讓您執行。執行任務的方式相當單純，通常就是逛完所有的導航點（包含把擋路的傢伙通通擺平），然後把任務指定的目標摧毀或是連接終端等等。雖說反抗軍的宗旨是打帶跑，但事實上敵方的HERC 都跑得都比我方快，因此大部份的時候都是玩正面對轟，若任務中有指派隊友的話，還可以玩一下團戰遊戲。隊友對於完成某些「硬幹型」的任務是相當重要的，通常每個任務都會指派一定數量的隊友，您可在出擊前調派他們所駕駛的HERC和其武裝以達到您想要的效果。在遇上敵人的時候，有時放慢一下速度，先讓隊友去吸引一下敵人的砲火很有助於您的生存，畢竟您必須活到任務結束才行，不是嗎？

任務失敗並不一定就代表全盤皆輸（除非您在任務中陣亡），您還是可以繼續下去，但因為任務失敗而少收入的資材和武器、損失的HERC和武器等，甚至忘了建造新的HERC，多少都會間接影響到後面的任務。因此遊戲中還有個很仁慈的設計，那就是一個任務就存一個進度檔，因此您若犯了些錯誤而搞到玩不下去了，還可以叫出任何一個前面的進度再繼續下去 -- 只要那時您有存下進度的話。



加入支援。

地球保衛戰

噢！上機了！

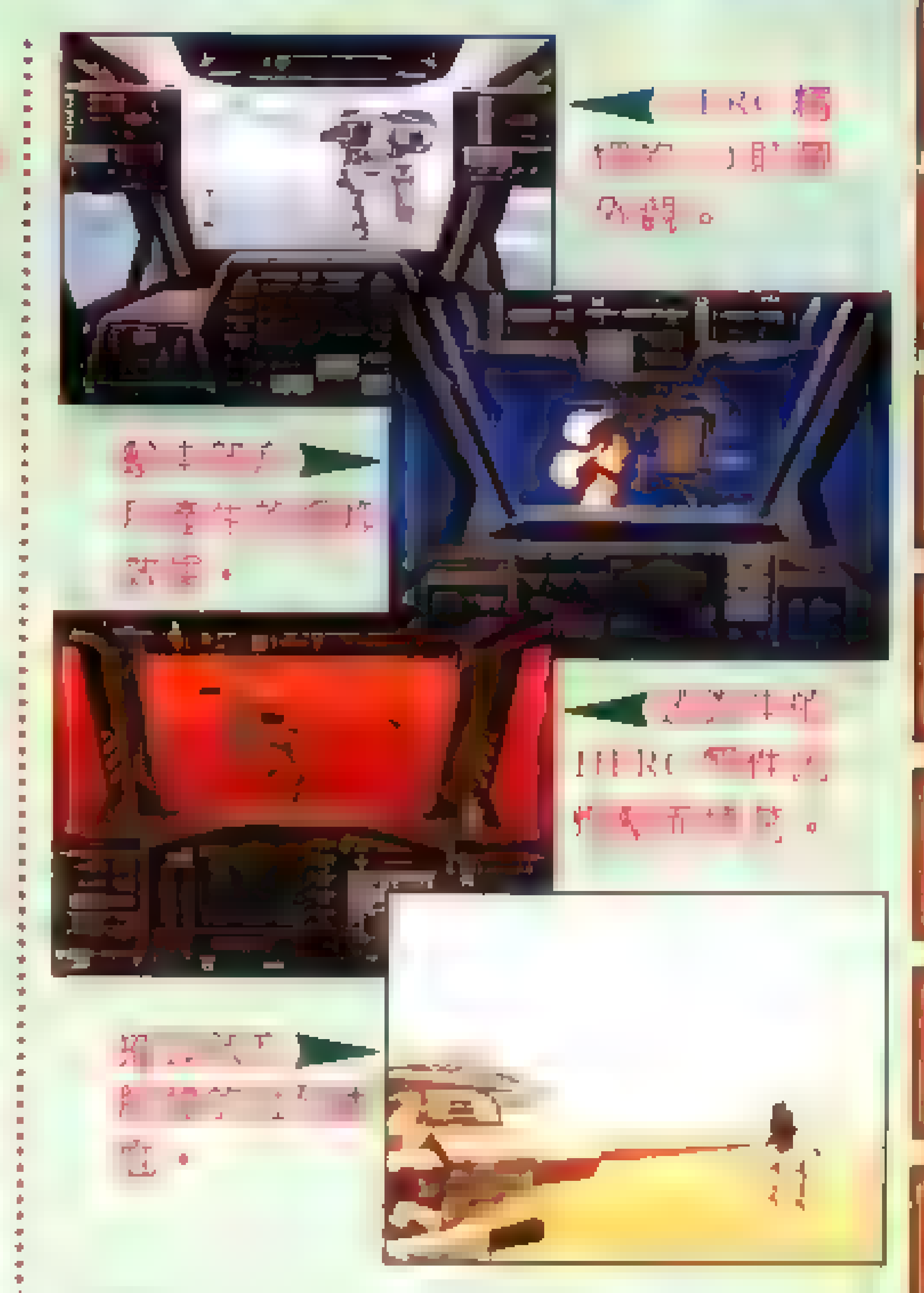
說了這麼多，終於要說到 ES 的 3D 戰鬥介面了。剛進入駕駛艙的感覺很像是在駕駛地面版的戰鬥機，不但前方＂HUD＂的顯示極為類似，所有移動的鍵盤指令都與一般的模擬飛行相像，不過 HERC 的操作分為移動（腳的動作）和胴體（等於砲塔），也就是說您可以邊往前跑邊向側面開火，而您還可改變胴體的仰角來攻擊高處或低處的目標，不過要注意胴體向左右迴旋的角度有限（不能 360 度迴轉）。而以步行方式移動的 HERC 也有諸多限制，例如後退時向左右迴旋的方向相反、容易卡在地形障礙的邊角等，玩者必須自己去習慣才行。

整個戰場和各種敵我單位都以 3D 圖形來表現，其中我方的 HERC 上都有精細的貼圖，在以機外觀點觀看時更可看到 HERC 的步行動作（好像在太空漫步？），發射粒子砲時的後座感和葛特林機砲砲管的旋轉等都有表現出來，當砲火打在敵 HERC 或各項設施上時，碎片飛濺和武器被擊毀的效果更是令人暢快。ES 採取一種特別的作法，有貼圖處理的物件一旦距離觀察點過遠時，便一律換成純向量表現，如此可以避免貼圖物件在遠方時，由於縮小之故圖形糊成一團的缺點，值得其他公司仿效。

和敵我單位的表現比起來，ES 的地形表現就頗為貧乏－－戰場的大部份都是平地，居間有一些光禿禿的『丘陵』（說穿了只是用來提供屏障的地形障礙物而已，HERC 根本走不上去），除了分佈其上的各式敵方雷射砲塔、發電廠、精煉廠等設施外，其它的就－－沒了。或許這也是遊戲設計者的想法之一：地形單純，才能打的痛快吧！

ES 的操作稍微複雜一點，除了前述的移動和砲塔操作外，您還可設定所有武器的攻擊連結（齊射），護盾的控制和主動搜索雷達的開關等，在座艙下方的大型 HDD 上更可提攻擊詳細的任務地圖資料和 HERC 的所有系統狀況。此外，團隊合作是打敗強大敵人的不二法門，因此 ES 也提供了不少通訊指令，讓您指揮麾下的僚機協同作戰，在某些任務中您非得『活用』友機才能順利完成任務。

ES 的戰鬥方式和駕駛坦克頗為類似，也是鎖定目標後，便把 HUD 中央的瞄準標對準目標猛轟，遊戲中還提供了自動追瞄的功能，只要您鎖到了目標，您的 HERC 會自動轉動胴體瞄到目標身上，不過這在對付空中目標時較為不準，您必須自己稍



微微調一下才行。在此順便提到一點，ES 的戰鬥支援 TurustMaster 的 FCS、WCS 以及最新出品的 FLCS，若您擁有以上的組合，ES 也提供所有操作的設定檔，您可以不必碰鍵盤便能完成所有的操作，玩起來的感覺自然又不一樣了！

語

就今日的模擬遊戲來說，筆者認為 ES 實是不可多得的水準之作，如果要說他有什麼缺點，那大概就是初期由於我方 HERC 太爛，玩者必須要撐過一段艱苦時期才能漸入佳境，而 HERC 的移動也沒有想像中靈活，在面對敵人時根本沒有什麼打帶跑戰術可言（別忘了，電腦的 HERC 也會轉砲塔一直瞄著您打），只能分配我方火力硬轟，這種由於我機不夠靈活而造成的戰術貧乏，大概也是設計者所始料未及的吧！

不管怎樣，筆者還是推薦本遊戲給各位戰狂，至少當您按著發射鈕不放，機砲雷射全開瞄著敵人猛轟，打得面前的敵方 HERC 碎片四散、武器接連炸掉、最後終於變成一堆廢鐵時，那種快感，實在是…嗯，總之，您試了就知道！



GAME熱報

／YMJ



筆者得知松崗將以類似平行輸入的方式代理 ORIGIN 的大作『銀河飛將Ⅲ』（Wing Commander Ⅲ，往後簡稱 WC3）時，眞是一則以喜一則以憂，喜的是國內的玩家們這回可以很快就玩到這款大家都期待已久的遊戲，憂的是不知有多少人將在它嚴苛的硬體配備要求下掙扎哀嚎（絕不誇張），所以當筆者應老編之邀寫這篇 Peview 時，是抱著頗爲複雜的心情下筆的，因爲若您沒有『奔騰』，若您沒有 Local Bus 的顯示卡，若您沒有 16MB 的 RAM ……那您可能不易充分享受到這個遊戲的聲光效果（特別是在空戰部份），而影體的進行速度過慢也是一大困擾。不過筆者在此還是秉持對 ORIGIN 一貫的支持，爲各位介紹 WC3『美好』的一面，至於其他方面的問題……就讓您自己去試試再說了！

有關 WC3 的一些基本介紹，相信大家在過去的系列報導中都已經看很多了，這回筆者就不再囉唆，直接爲各位報告筆者個人的試飛結果，希望對大家有所幫助。



Concordia 號被擊沉，Angel 生死不明，主角的 Paladin 憂心不已。

基拉西帝都中，Angel 終於露面，但已淪爲階下囚。

◀聯邦總部中，Tolwyn 將軍將主角調派到 Victory 號。

▶主角前往 Victory 號報到，除了 Eisen 艦長外，老戰友 Hobbe 也前來迎接。

我要「奔騰」！我要……

以下先介紹一下 WC3 所需的硬體配備，支援的項目內容，以及筆者已知的一些重點和加快遊戲速度的方法，希望各位不要看完此節後便跳過本文不看（請不要逃避現實），否則筆者後面的文章可就白寫了…

先來談談 WC3 的基本硬體需求。在 MCGA 256 色（所謂的 VGA）的模式下，主機必須是 486DX50以上，記憶體要求 8MB；若是SVGA 模式則需要 Pentium60 以上，顯示卡必須支援 VESA 模式（640 × 480 256 色），記憶體 16MB，而以上兩者皆同的是CD-ROM 必須是倍速以上。唯一比其他遊戲低的硬體訴求是：傳統記憶體只需360K。

WC3 共使用四片光碟，在如此驚人的超大容量下，ORIGIN 卻一改過去遊戲『吃硬碟』的惡習，允許玩者在安裝時完全不使用硬碟空間，只需開個 WC3 的次目錄擺進度檔，夠仁慈吧！但事實卻不然，由於光碟的讀取速度太慢（若您使用四倍速的光碟機，那便另當別論），因此您可以在安裝時把 8MB、26MB 或 42MB 的常用檔案（Game flow）放到硬碟上，如此可以大幅提昇遊戲的進行速度。此外 WC3 要求您保留 20MB 的硬碟空間供程式作資料置換之用，因此您若想要有較佳的遊戲

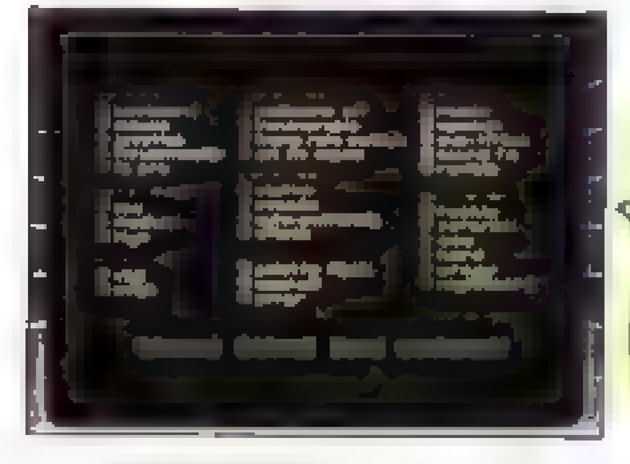




銀河飛將 III
虎之心(Heart of the Tiger)

速度，就得留出62MB的空間給它！當然了，您也可以完全使用光碟來進行遊戲，不過您還是得空出20MB的硬碟空間才行。

當您開始安裝之後，程式會自光碟中讀出聯邦母艦的資料，然後讓它轉一圈（這和DEMO片的過程是一樣的），之後並測試螢幕亮度和您的顯示卡是否內含VESA驅動程式。在這段"Video Test"之後，程式會給各您的主機和顯示卡的速度一個等級評定（RANK），同時決定您的電腦在遊戲進行、太空飛行和電影等三種模式中適合使用哪種顯示模式。當然了，您還是可以強行把以上這些都設爲SVGA，遊戲進行和電影模式應不至有很大問題，但太空飛行時可就『夭壽』了…沒關係，反正您可以到時候再把它切回VGA模式。



畫面功能選單，在此可切換VGA與SVGA模式。

在這兩項評比中，以Pentium90和PCI的影像顯示卡的評比最高，大約都有二、三左右，而筆者的486DX266就只能排到二十四、五左右。Local Bus的顯示卡還可以排到5，算是不錯的了。這些評比確實可以決定遊戲的表現，因此想要以SVGA進行遊戲，您的本錢要很『粗』才行。

現在便來談一個現實的問題：如何加快遊戲速度？WC3遊戲進行速度上的緩慢已打破了許多遊戲史上的記錄，先不談太空飛行的部分，就舉一個最糟的部份：完成簡報後載入飛行模組的時間好了。若使用486DX2/66，只有8MB記憶體，直接使用光碟進行遊戲，不論使用哪種模式，進入一個典型的任務都需13到15分鐘之久，若把42MB的資料都放到硬碟中，至少還是需要3分鐘以上。因此，除非您已有最高級的配備待命，否則您還是得想辦法提昇一下整個系統以提高遊戲速度。以下是一些建議：

①將主機系統設定（開機時按DEL後出來的設定項）中，所有可以關的SHADOW RAM全部打開，並把I/O和一些系統的等待延遲（Delay）儘可能調成0，可以稍稍提高主機等級。後者由於牽涉到一些硬體問題，某些Delay關掉可能反而會減低主機速度，請各位自行研究。

②多裝一些RAM。據筆者估計，在VGA模式下，8MB的RAM也僅是剛好夠用而已，若能裝到16MB，不但可加快遊戲速度，更可拿一些來開Smart drive，可以大幅減少硬碟（光碟）的讀取時間。若您擁有32MB的RAM，即使是486DX2 66也可以順暢的進行SVGA模式，由此可見RAM對本遊戲的重要性。

③由WC3只使用360K的傳統記憶體，在CONFIG.SYS檔中將BUFFERS設爲99,8將可提昇CD-ROM讀取場景和電影的時間，亦能減少進入任務所需的時間。

④若您只有8MB的RAM，由於WC3需要7000K的XMS或EMS，8MB的RAM通常還會剩下100K左右，您可以用這100K的記憶體來開Smart Drive，還可以再改善一下速度。

以上是筆者個人的心得，希望能對大家有幫助。此外，比較難聽的部份在這裡告一段落，以下就開始介紹WC3美好的一面。

聯邦VS基拉西帝國 一段新的宇宙敘事詩

若要問WC3最大的賣點是什麼？筆者認爲馬克．漢彌爾等諸多名影星，加上Silicon所提供的精美畫面所構成的種種精彩橋段，絕對佔有很重要的一環，WC3長達十餘分鐘的片頭足以充分代表ORIGIN的製作能力和雄霸市場的野心。



Victory號上的三大區域，圖中可見Hobbs正在飛行控制區等著與你交談。

從進入遊戲開始，最初的字幕出現便氣勢十足，接下來基拉西戰艦飛回母星、基拉西王子和帝王的對話以及 ANGEL 的被抓等，便將整個氣氛帶入了高潮，而其後由馬克・漢彌爾所扮演的主角克里斯多佛・布雷爾接受調派到 Victory 的經過，直到他在 Victory 上接受衆人的迎接等，簡直和一部精彩的科幻電影沒有兩樣（筆者個人認爲，光是爲了這段開頭便值得去買這套遊戲）。這還只是諸多橋段的一部份而已呢！

接下來，您會來到聯邦航空母艦 Victory 的飛行甲板，此時您便可自行前往 Victory 的各地，經由一部電梯您可以前往 Victory 的三大區域：飛行控制區（簡報室、掛載控制面板、模擬器和出擊用出口）、生活區（酒吧和內務櫃儲放區）和艦橋（包含一個砲火控制室）。不用說，在這些地方您會遇到許多艦上的成員，您可以一一和他們交談，這些交談的場景全部都是以電影的橋段來交代的；而您除了可以由這些交談得知他們的過去、對某些事物的看法和艦上的一些蛛絲馬跡之外，您經常還必須選擇對某些問題的回答或處理態度，這些選擇有時會影響到後來的故事發展和最後的結局。這些劇情和對話是隨著遊戲進行而改變的，因此您將會發現在每個任務結束之後您必須走訪全艦各地一趟，以免遺漏了重要的劇情和橋段。

原本秉持『簡報→出任務→完成任務→簡報→…』一貫遊戲流程的 WC 系列這回也有了改變，WC3 的遊戲進行極重故事性，有時當您完成任務後，還得去和別人談談話，發生了事件後才能再進簡報室出下一個任務（是不是有點像某些冒險遊戲？），因此玩者在與基拉西帝國廝殺之餘，將會更加融入整個故事之中，而在專業編劇的安排之下，Victory 上的每個成員都深具個性，這也使得玩者在和他們交談之時能夠印象深刻，並對每個人的性格都能有一個起碼的認識，畢竟他們可能在劇情中都會有吃重的演出。


◀交談時所選擇的處理態度會影響劇情的發展▼

銀河飛「將」上校而已啦！

在進行任務的部份， WC3 仍和以前沒有太大的差別。任務簡報改以精彩的 3D 方式顯現，但由於指揮官艾森的解說太快，筆者經常只能來得及看底下的文字部份。在簡報完之後，您必須選擇僚機飛行員（在某些任務中沒有此步驟），然後到飛行控制艙面的掛載控制面板去決定使用的機型和武器掛載，接下來您就可以登機了。看完馬克・漢彌爾的登機場面之後，您必須花點時間等待機上的系統全部『啟動』，當您發現自己的座機正位於 Victory的飛行甲板上時，任務方告開始。






主角向飛行中隊簡報並挑選僚機飛行員。




艦長說明任務的內容與目標。



挑選飛行機種與調整武器掛載方式。

銀河飛將III－虎之心

WC3 和以往系列的最大不同點，就是這回不再使用以往那種畫出戰機位在各種角度的圖形，再視距離加以放大縮小的方式了，而是使用複雜的 3D 造型外加貼圖來表現各種敵我機艦的外型，因此真實度和距離感都大幅提昇，不過這次的敵我戰機也因此變得比較醜（3D 繪圖難以表現曲線的結果），數量也稍嫌少了些，不過在SVGA的模式下，敵我單位貼圖的效果確實是華麗無比，但這卻要付出昂貴的速度上的代價（特別是有大型艦進入視野時）。而以往爲人詬病的大型艦的空間感也改善了許多，不再會像以往般『突然出現』，不過位在母艦中央的飛行跑道在超過一定角度時還是會變形，所以回艦時還是用自動降落較爲保險。



細膩的 3D 貼圖下的敵機外型。

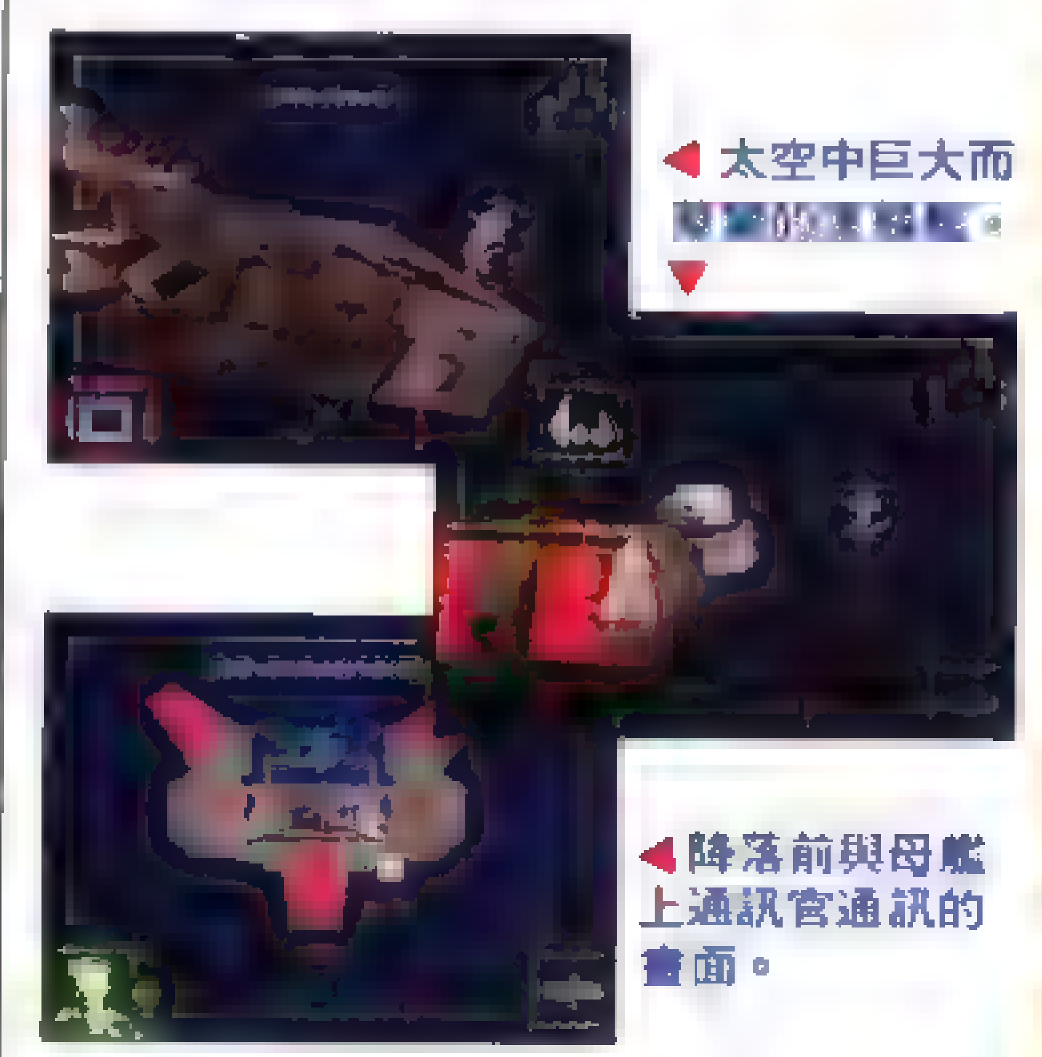
敵艦遭擊毀後所留下來的殘骸。



由甲板上起飛的雄姿。

▲[illegible]造增強，由畫面中可清楚的看見敵艦兩翼的砲塔

此外，這回您可以分別鎖定敵艦上的各部位來加以攻擊，例如砲塔、噴射口等，因此您可以針對敵艦的特性和任務需求來實施不同的作戰方式，而敵艦被毀之後也不會立即消失，而是變成一個巨大的殘骸，這也是以往所沒有的。ORIGIN 原先所承諾的飛入敵母艦內攻擊和飛到行星表面上等，由於筆者尚未玩得很深入，因此無法在此做一介紹，不過由國際網路上的說法看來，WC3 似乎眞的有做到以上兩點，至於是否屬實就要靠各位來加以確認了。



◀太空中巨大而[illegible]。▼

◀降落前與母艦上通訊官通訊的畫面。

在整體的操作和功能上，WC3 改變得並不多，最明顯的改進是這回所有的武器都變成了光束狀，不再有呈球型的『彈丸』出現，因此在射擊瞄準上更加容易，而著名的 ITTS 系統也依然存在。WC3支援 Thrust Master 的FCS、CH 的 FS PRO 和一般搖桿，但 WC3 仍然可以用鍵盤來玩，不過爲了增加瞄準精度起見，這回增加了按SHIFT＋方向鍵爲快速移動的設計，直接按方向鍵時會以較慢但較精確的速度移動。在其它的操作方式和功能上，WC3 幾乎都未做改變，不過筆者認爲，新 3D 系統的引入和SVGA的畫面應是本次 WC3 戰鬥模式的重點，對於這個大家已經習慣且發展成熟的操作系統確也沒有加以修改的必要。

結　語

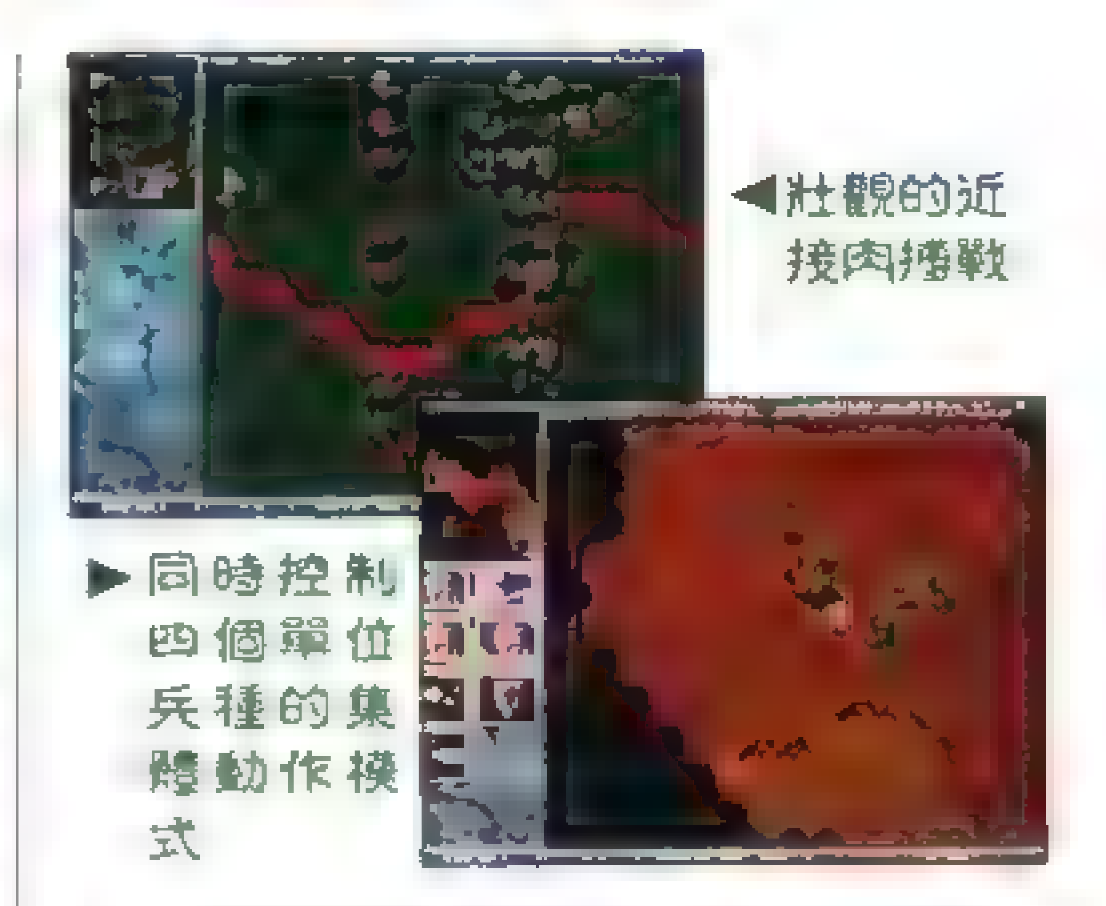
對 WC3 的介紹就說到這裡，剩下的就讀各位自己去發掘了，若想知道這個遊戲是否值回票價，最好的方法就是自己買一套回來試試看，願勝利與您同在！



新GAME熱報

／黃啓禎

Westwood這個小組原本就以製作 RPG 見長，但在加盟 Virgin 公司之後，也開始向其它類型遊戲進軍。在冒險遊戲部份，凱蘭迪亞傳說系列受到玩者相當的好評，現在已經出到第三部。而在策略遊戲部份，則是以沙丘魔堡Ⅱ爲代表性作品。它的即時戰鬥系統在策略遊戲之中自成一格，也在當時的遊戲市場風靡了好一陣子。但是，Westwood 小組卻遲遲沒有推出沙丘魔堡Ⅱ的續集，讓玩家們望眼欲穿。不過，最近另外一個名不見經傳的 Blizzard 小組倒是推出了一個風格神似的作品，也就是筆者所要介紹的：魔獸戰爭（ Warcraft ）。這也是一個即時型的策略遊戲，背景時空則由科技主宰一切的未來世界轉換到劍與魔法稱王的幻想世界。代表善良陣營的人類勢力與邪惡混沌的半獸人帝國正在進行一場世紀大戰，決定誰能在幻想大陸上稱王……（有點老套的故事，反正仗是一定要打，什麼理由都可以！）玩者可以自由選擇領導人類陣營或是指揮半獸人軍團，兩個種族的兵種單位大致相同，但也各有特點。遊戲是以關卡方式進行的，每一個戰場都有一個任務目標，玩者只要達成，就可以進入下一個戰場，如此逐關向前推進。



◀壯觀的近接肉搏戰

▶同時控制四個單位兵種的集體動作模式

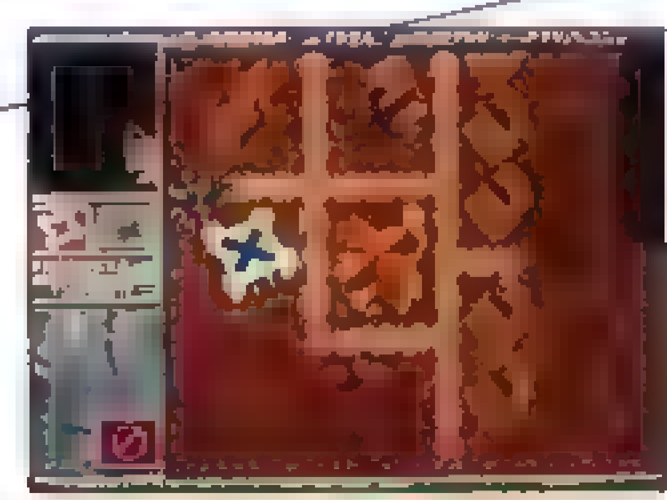
此外，遊戲還提供自行設定戰場的功能，玩者可以自行決定戰場地圖與初始單位的種類及數量，更增加了遊戲的耐玩性。

戰爭專家的操作介面幾乎是沙丘魔堡的翻版（連操作鍵都差不多），畫面左上的小地圖顯示目前已知區域敵我雙方的活動情形。當你選擇任何一個單位或建築物，就會發出適當的語音或是音效，你可以聽到人類以純正的英文回應、半獸人含混不清

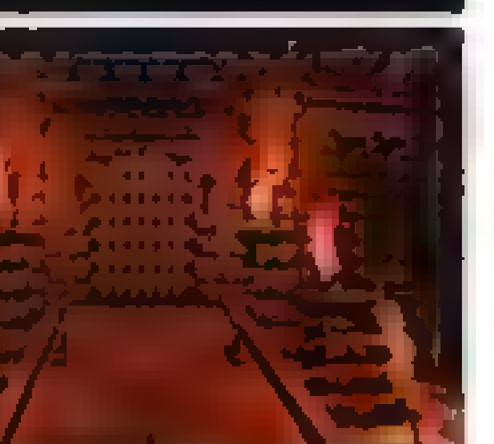
Warcraft－人類與半獸人的決死戰役！













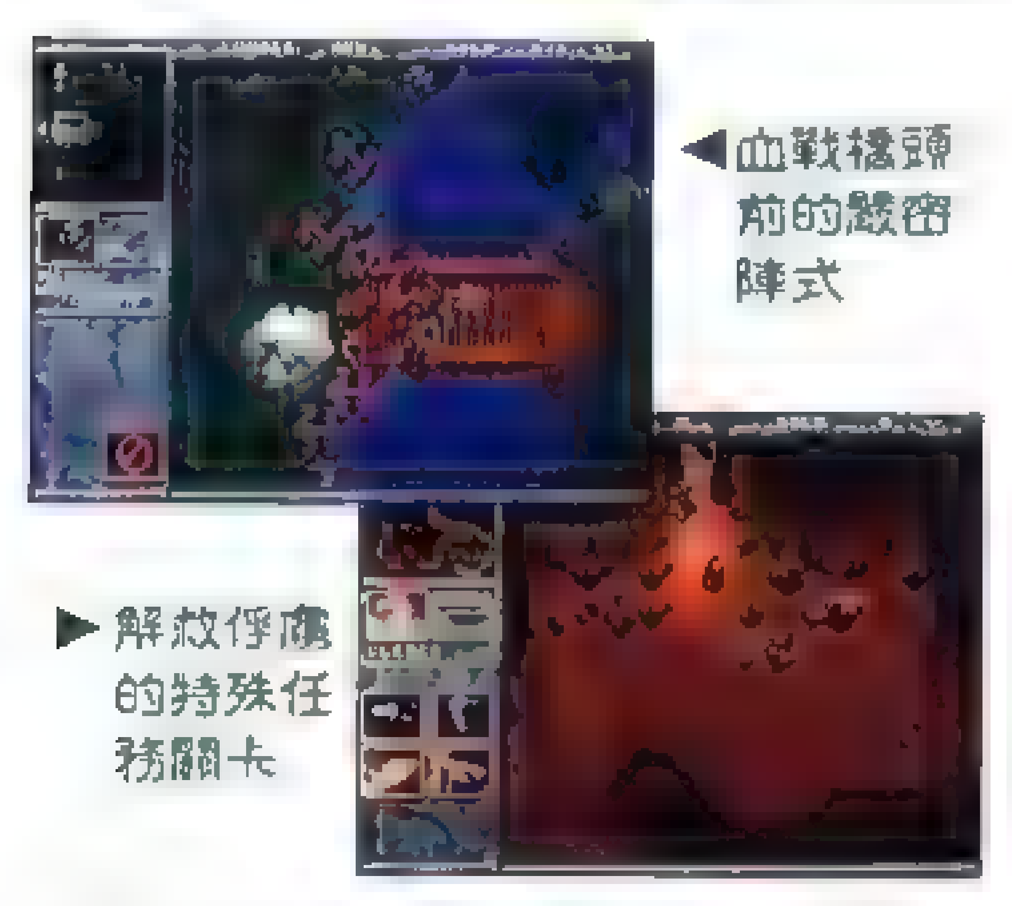




城堡外觀　任務簡報　村莊景緻

魔獸戰爭

、夾雜吼聲的腔調或是教堂僧侶的詠唱，並顯示其狀況以及可執行的指令。遊戲提供了多種特性不同的單位種類，包括步兵、騎兵、弓箭手、牧師、魔法師等單位。其中施法者可以施展數種法術，包括攻擊與醫療法術，或是召喚強有力的怪物爲本軍助陣。你可以命令這些單位移動、停止、攻擊、施法、構工或是建造，視單位種類而定。由於遊戲是即時進行，你可以分別向數個單位下達命令，再同時執行。本遊戲還添加了幾個功能，例如你可以記錄四組座標，在緊急時按一個鍵就可以將遊戲視窗移到特定的地點；還可以自行將任意四個單位編成組，同時下達命令，不必再逐一單位地控制，使得操作更爲方便。



◀血戰橋頭前的嚴密陣式

▶解救俘虜的特殊任務關卡

每場戰役開始時只有少數的部隊和一個僅有初步建設的村莊，除了村莊周圍的一小塊區域之外，都是一片未知的漆黑。你首先必需派出探索部隊探查附近的區域，尋找可供使用的資源。遊戲裏共有兩種資源，分別是提供建築材料的森林與生產黃金的礦坑，這些資源都是有限的，耗盡之後就必需尋找其它的來源。接下來就得要開始展開建設，遊戲提供了多種建築物，功能各有不同：農莊可以提供食物、軍營訓練新兵、鋸木廠可以生產弓箭並提供蓋建更高級建築物的建材。除了新建之外，還可以將舊有的建築物更新，加強單位的攻擊力與防禦力，或是發展新的法術。當然了，除了建設之外，最主要的目的還是戰鬥。當兩方勢力的部隊相遇，就會自行開打，直到你死我活。特別是在派出大軍對敵人本部進行總攻擊時，只見刀來劍往，火球與弓箭齊飛，房屋變成一片火海，雙方人馬屍橫遍野，戰況可謂十分慘烈。

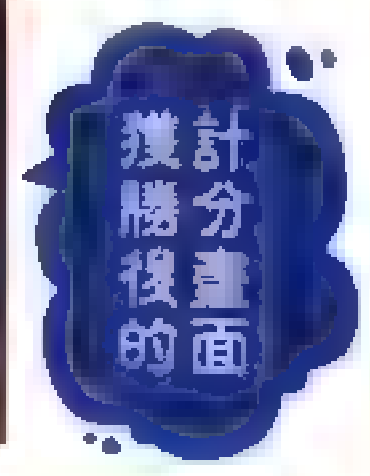
人類摧毀半獸人的村莊





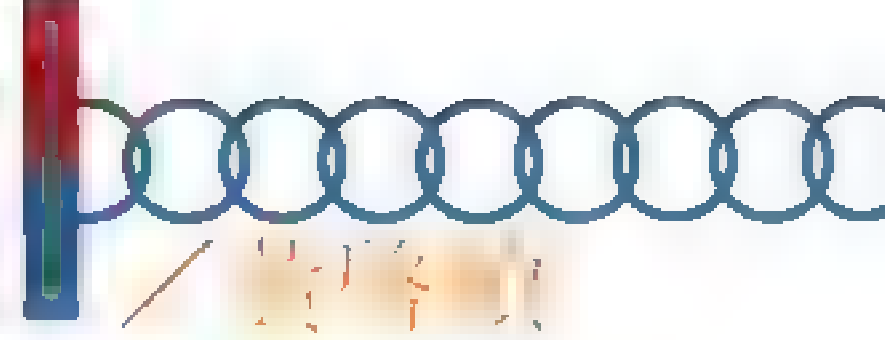
本遊戲另一個特點，就是支援雙人連線對玩模式。總共有三種連接方式，包括網路、數據機、或是 RS 232 傳輸線。接下來就可以與你的友人較量一下，這可比對付電腦要有趣多了。總之，魔獸戰爭雖然變化性不如沙丘魔堡，但是該有的都有，操作上也有一些改進。玩家們在等待沙丘魔堡Ⅱ之餘，不妨也來試試這個遊戲。

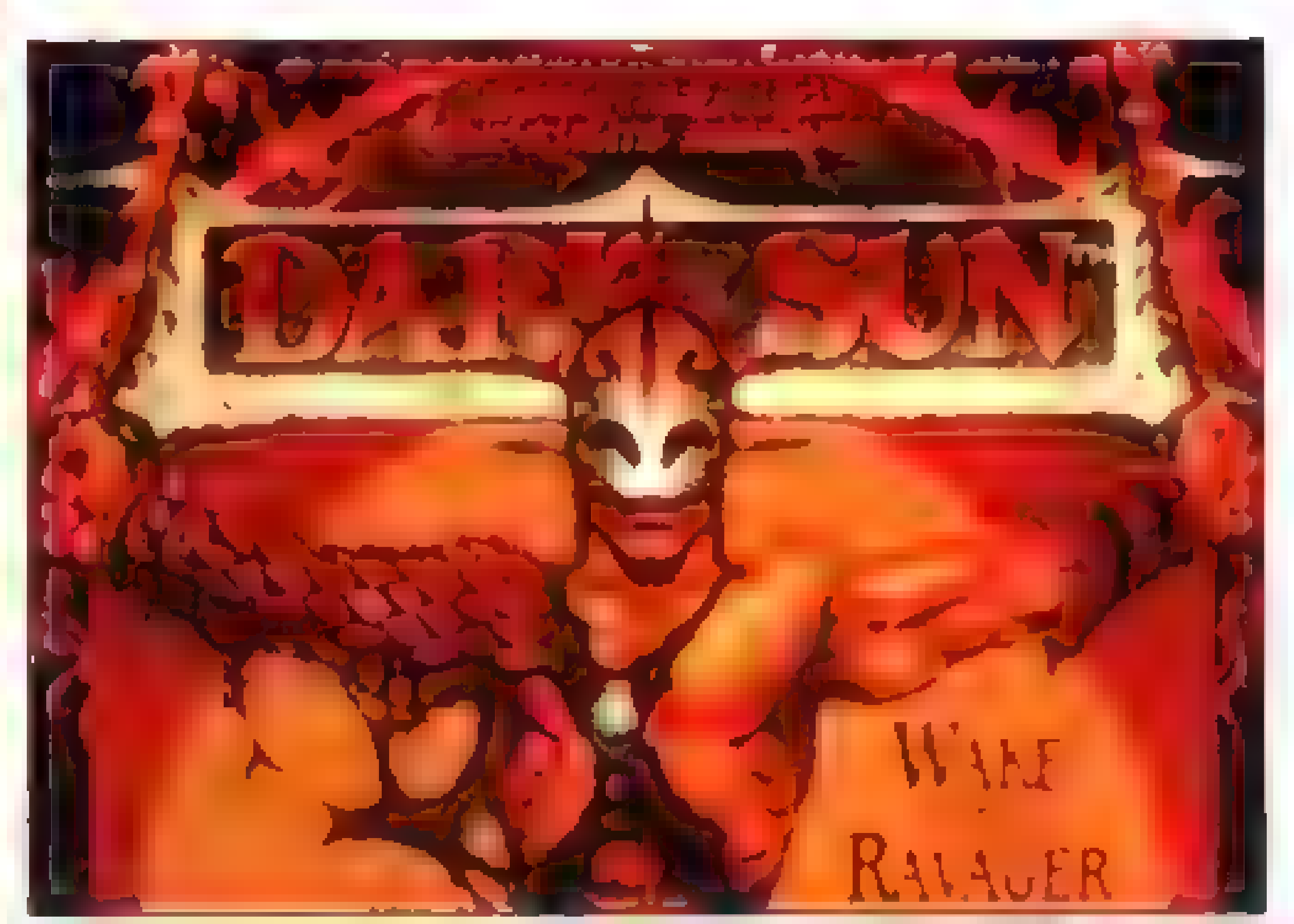




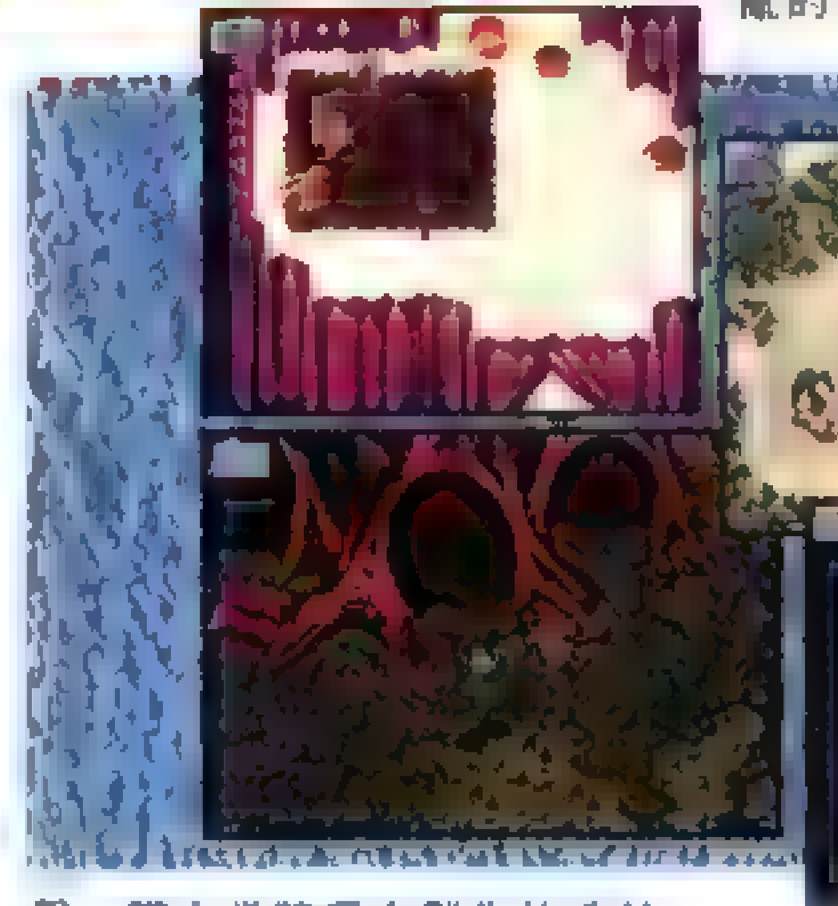
獲勝後的計分畫面

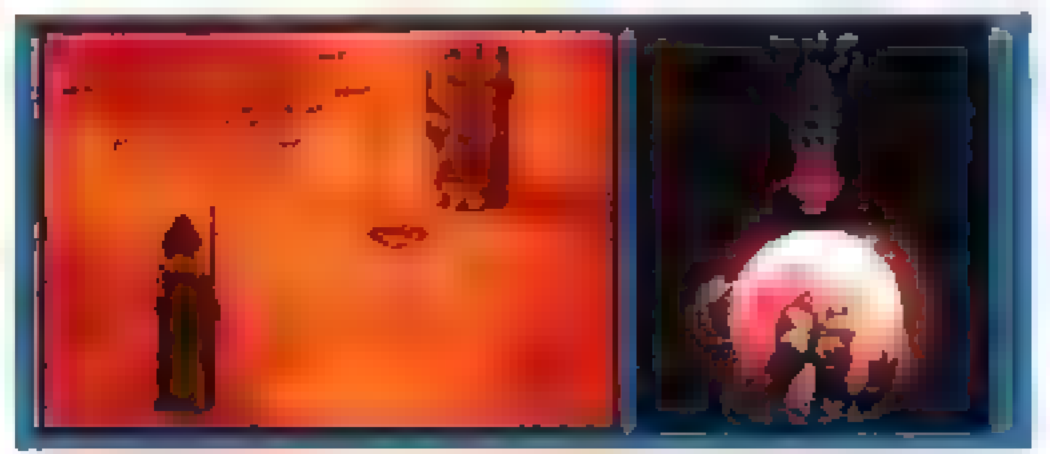
新GAME熱報





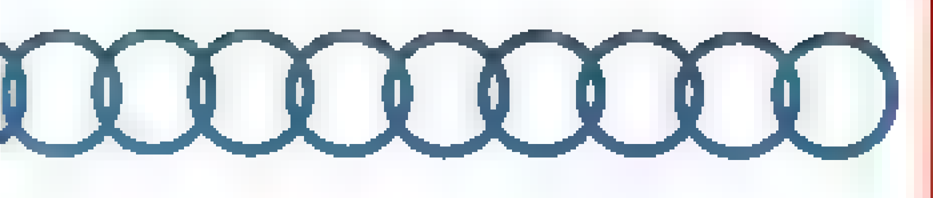
話說天下大勢，分久必合，合久必分。自從 SSI 公司與 TSR 公司開始合作以來，所推出的一系列以龍與地下城（ AD&D ）設定爲基本架構的遊戲，不知使多少玩家爲之廢寢忘食。在歷年來的作品之中，包含了 TSR 幾個重要的設定系統，如龍槍（ Dragon Lance ）、被遺忘的王國（ Forgotten Realm ）、蠻荒前線（ Savage Frontier ）、魔法船（ Spell Jammer ）、浩劫殘陽（ Dark Sun ）等系列，遊戲類型則角色扮演、策略、模擬、戰略無所不包，讓玩家們大呼過癮。但是，TSR 卻在去年宣佈與 SSI 結束合作關係，消息傳來，所有 AD&D 迷莫不同聲一嘆！當時還在製作的浩劫殘陽二代－毀滅者的覺醒（Dark Sun Ⅱ --Wake of Ravager），就成爲 SSI 公司與 TSR 公司相互合作的最後一個遊戲。接下來就讓我們來看看這遊戲：

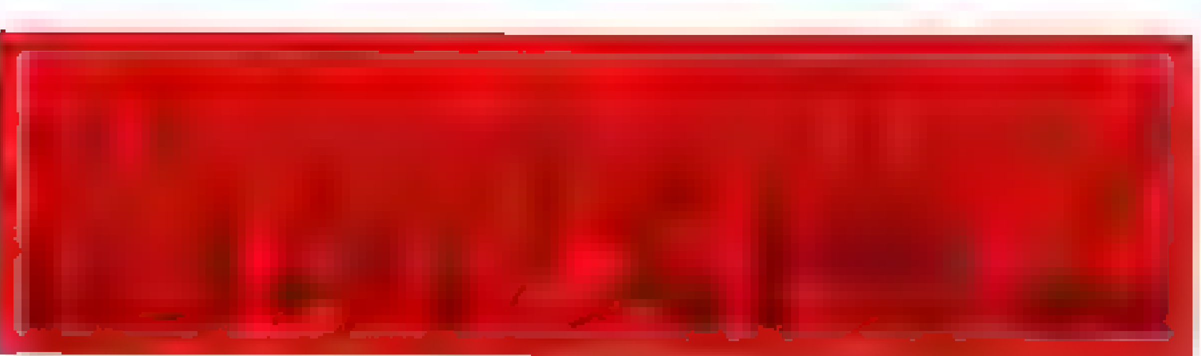




故事發生在提爾城（ Tyr ），這城市最壯觀的建築是一座巨大的金字塔，它是由前一任的統治者卡拉克法王（ Sorcerer King Kalak ）花費無數人力物力所興建的，主要的目的是爲了從事一種轉變成龍身以獲得無上法力的儀式。但是在儀式進行之前，卡拉克就被一名鬥劍士所暗殺。在王位後繼無人的狀況之下，提爾城成爲一個完全自治的獨立城邦。其它地區的奴隸聽到消息之後，紛紛冒死逃到這個新天地。不過，另一個邪惡的勢力也開始對這一座沒有國王的城池伸出他的魔爪。主角們就在這一個混亂的當口走進了提爾城的大門，他們即將面對的是另一段出生入死的冒險旅程。

在操作介面方面，不論是畫面配置與操作方式，浩劫殘陽二代幾乎完全沒有改變，玩過前作的人應該很容易上手。此外，遊戲還提供傳送人物的功能，可以將上一代曾與你出生入死的伙伴帶來繼續冒險。不過，重新創造的隊員也不會比較差，因爲人物創造出來，開始等級就是第七級，而且身







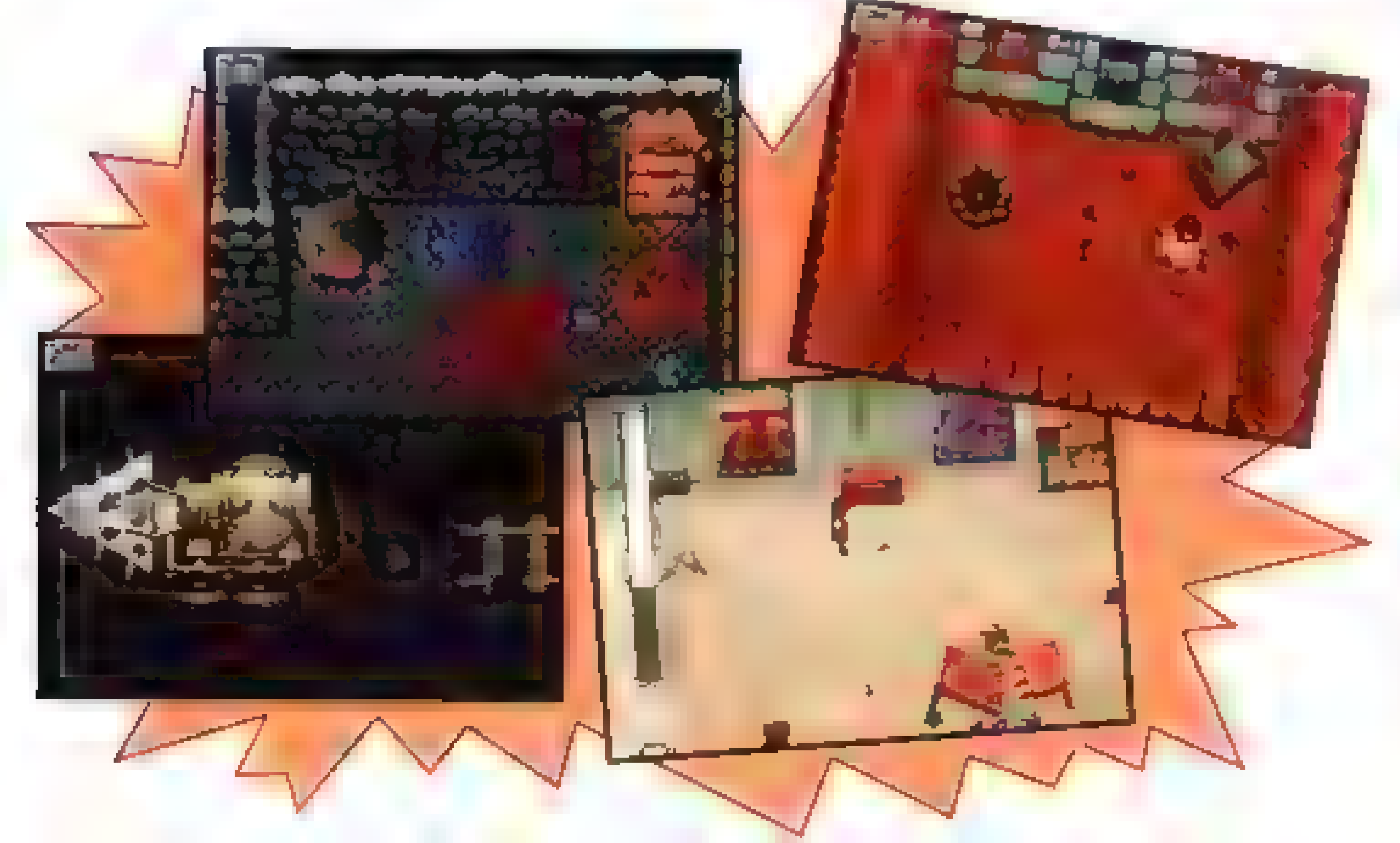
上還會帶著一兩樣魔法裝備。有的玩家可能會問，那不是一開始就可以四處橫行了嗎？不要高興得太早，因為你將遭遇的敵人也會變得更為強悍，而且數量上佔了很大優勢。幾乎每場戰鬥都得要以寡擊衆，而且能夠休息補充法力的地點也有限，不得不步步為營。此外，遊戲也安排了幾場陣容浩大的硬仗，如果戰略安排不妥，法術運用不當，一個不慎就會招致全軍覆沒的下場，初學者玩起來可能會有些吃力，至於高手級的玩家們不妨藉此考驗一下自己的功力。

浩劫殘陽二代的劇情動畫，不論是質與量，都比前作更為出色，再配合豐富又逼真的數位音效，使得玩家更能融入遊戲的情節。而NPC的行為也更爲人性化，他們除了提供消息之外，還會帶領隊伍到某個地點、或是跟隨隊伍行進，甚至在戰鬥中助一臂之力。在某些場合，這些NPC也會有自己的作息時間，在不同的時段出現在不同的地點，有那麼一點創世紀的味道。遊戲中所發生事件的安排手法，也比以前更為嫻熟，雖然基本上還是屬於單線發展的劇情，但是同一個任務還是保留數種不同的解決方式。此外，在遊戲之中的某些場景還隱藏著次地圖，裏面通常會安排一些與主題無關的小把戲，讓玩者動動腦筋，順便賺些經驗值，細心的人可以多留意一下。



隨時隨地展開的策略型戰鬥要算是這系列遊戲的另一個特點。進入戰鬥時，除了揮刀射箭等基本動作之外，施展法術則是主要的重頭戲之一。這一代，玩者的人物最高可升到16級，施法者最高可以學到第七級的法術，能夠使用的法術相當多，種類也是五花八門。除了醫療與攻擊型等基本法術之外，還有一些法術頗具戰略效果，例如製造出一道霧牆阻隔雙方視線或是使地上鋪滿黏滑油脂以阻止敵人行動，適當的運用這些法術往往可以使情勢逆轉，也使戰鬥趣味性提升。而且每一種法術在施展時都有不同的畫面效果，雖然不若遊樂器那般華麗，在 PC 上也已經算是很有看頭了。

在最近國外並沒有什麼RPG大作的冷淡局面，浩劫殘陽二代的確是可以讓玩家眼睛一亮的作品。雖然只是算是一個中型的RPG，但是看在它是TSR與SSI合作的末代遊戲份上，玩家們還是不要錯過這一個遊戲。



聖少女戰隊

清新、可愛的美少女五人組！

性感、美麗的聖少女戰隊！

好評熱賣中

邪惡的卡魯邦星帝國派出……這項可怕的陰謀被日本……學園的……沼田 俊所發現，他召集了另……名……女對入侵者展開攻擊，保衛……嗎？千萬別錯過……

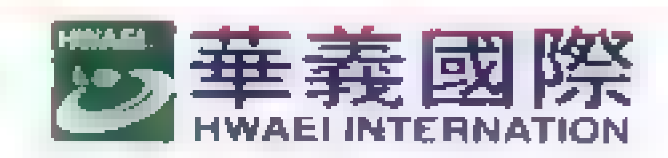
APPLE PIE



日本原售價4900日幣（合新台幣1300元）原裝進口不加價，郵購新台幣700元,歡迎利用現金袋或郵政劃撥洽購。

著作權所有

爲回饋玩家們對華義國際的支持與熱愛，「聖少女戰隊」遊戲內均附贈「東洋美女」精美書卡一套，物超所值，欲購從速。



卒業
Graduation

享譽PC-98界的知名遊戲—卒業，終於在千呼萬喚中登陸台灣了。這款美少女養成遊戲的開山始祖，無論是在人物造型，遊戲企劃上，都承襲了PC-98高水準的一貫風格，讓您玩的大呼過癮欲罷不能!! 著作權所有 ジャパンホームビデオ

■高城 麗子 ■新井 聖美 ■加藤 美夏 ■志村 都美 ■中本 靜

喜歡PC-98的遊戲嗎？找華義，就對了!!

本公司專業代理一系列日本PC-98之著名遊戲，全面改版並中文化，讓您玩的順暢又過癮！

超時空要塞 マクロス MACROSS

轟動日本的太空戰略遊戲「超時空要塞—MACRCSS」即將與您見面了~這部以浩瀚的宇宙爲戰場的戰略模擬遊戲，充分表現出太空艦隊作戰的眞實感，多樣的戰鬥方式，變化多端的太空戰鬥機，完全展現超時空要塞無倫比的風格與魅力!

中區總代理 歐首國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL . (04)320 1687

南區總代理 飛福有限公司
高雄市九如一路57號7樓之8
TEL：(07)311-1666



賀歲強片

魔域傳說 IV

波斯戰記

日本PC-GAME排行榜第一名的超級RPG遊戲！

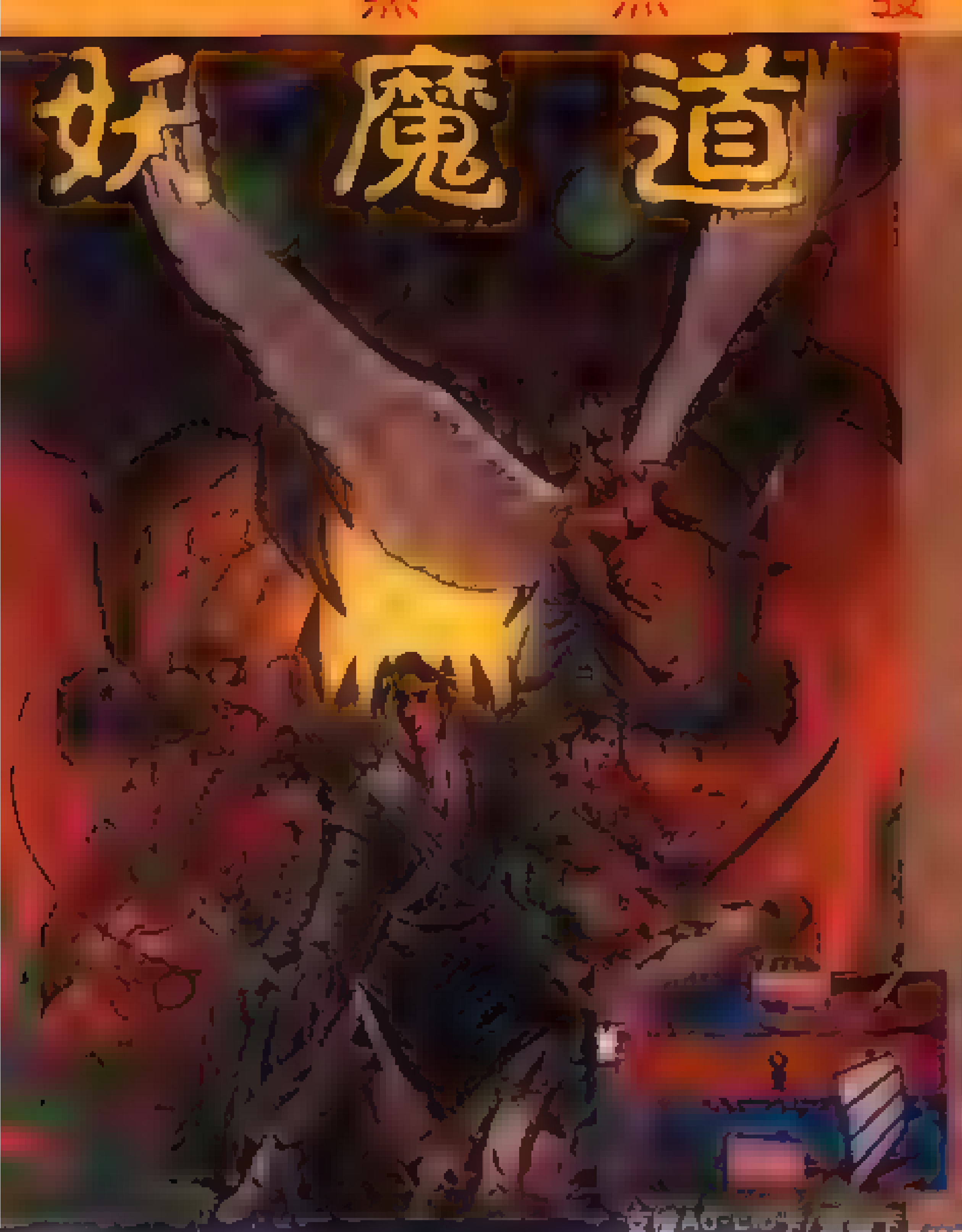
為感謝國內玩家對華義國際的支持與愛護，特舉辦年終回饋大贈送，凡購買「魔域傳說 Ⅳ—波斯戰記」，前四千套內均贈送華義國際1995年精美桌上型月曆一組，數量有限，早買早送!!



郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司　帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。
台北市新生北路　段45巷21號 TEL (02)58_2672 FAX (02)58_-2699 BBS (02)581 5071

No Copy

熱　烈　發　售　中



妖魔道

即時戰鬥系統，體驗分秒必爭的緊張快感
關鍵字對話系統，感受新的互動式人性化交談
隨著劇情的變化，製作七十餘首動聽的配樂
合乎人性化的操作介面，遊戲過程更得心應手
多變化的複線式劇情，讓您更能融入遊戲世界
細緻豐富的地圖場景，以兩種不同的視角表現



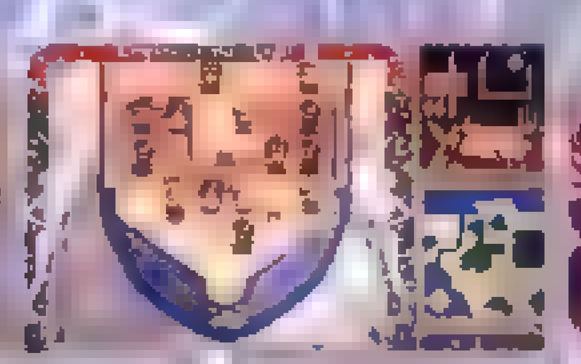


天使帝國2

一個劍與魔法的世界！
一場天使與惡魔的戰爭！

★全動畫式的超越戰鬥畫面，展開敵我激烈的戰況及各兵種獨特的魅力。
★戰場上導入NPC系統，友軍將成為玩家最有力的支援。
★五大系35種類職業可供玩家自由選擇使用，創造出只屬於自己的超級部隊。
★親切的圖形指令介面全程支援滑鼠；新增「全體命令」可[illegible]
★戰場上穿插過場畫面及對話模式，並導入過關條件，賦[illegible]







大宇資訊有限公司
服務專線：TEL: (02)3560955

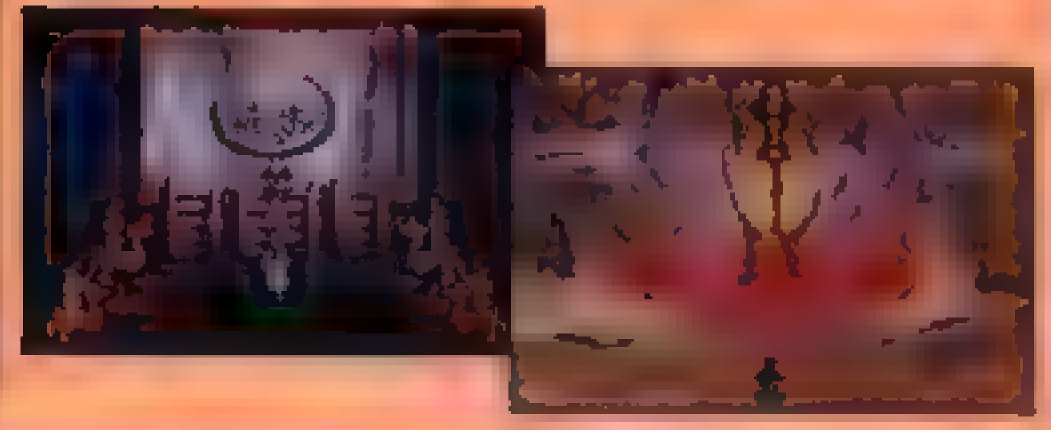
熱　烈　發　售　中



超華麗的中國山水RPG世界

軒轅劍

- ★豐富的劇情，帶動整個遊戲。
- ★精緻的造形動畫貫穿全場。
- ★山水畫表現的作戰場景。
- ★華麗的戰鬥效果動畫。
- ★獨特風格的背景音樂。
- ★操作簡易，容易上手。
- ★煉妖壺系統可捕捉妖怪並自由合體。





格鬥拳王

遊戲特色：

- ★流暢的動作及捲軸。
- ★精緻的圖形及動作。
- ★雙層的背景捲動。
- ★具有挑戰性的人工智慧。
- ★操作介面簡單容易上手。
- ★具有動感震撼的音樂及音效。




魔法世紀 2
驚天動地的魔法戰爭即將展開！
邪惡的野心已蠢蠢欲動，和平的卡斯特又將淪為煉獄！
繼一代之後，《魔法世紀 2》再創戰略遊戲新高峰！
大宇資訊有限公司

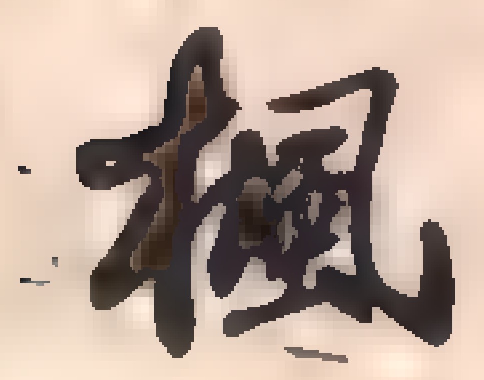

近期推出・敬請期待
充滿希望與夢想的銀色世界
明星志願
大宇資訊有限公司

天地尚未變色之前
是集名小卒活躍的舞臺

時逢戰國初年，群雄割據天下，
動盪不安的戰亂不時騷擾百姓，
許多能人智士紛紛在這舞臺登場
有些人立志終止亂世；有些人只為求名利・・・
也有些人為了實踐理想，不惜血洗天下！

大宇DOMO小組年度鉅作！

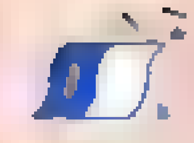
軒轅劍外傳







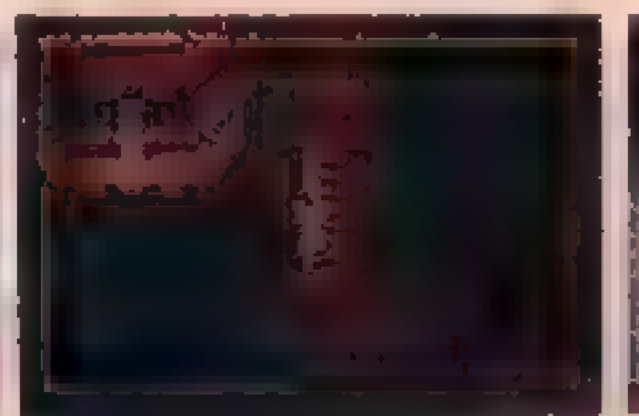
RPG角色扮演
彩色VGA專用
硬碟版專用
價格未定
支援鍵盤/大宇搖桿
PC286以上相容機種適用
支援AD-LIB音效卡/聲霸卡



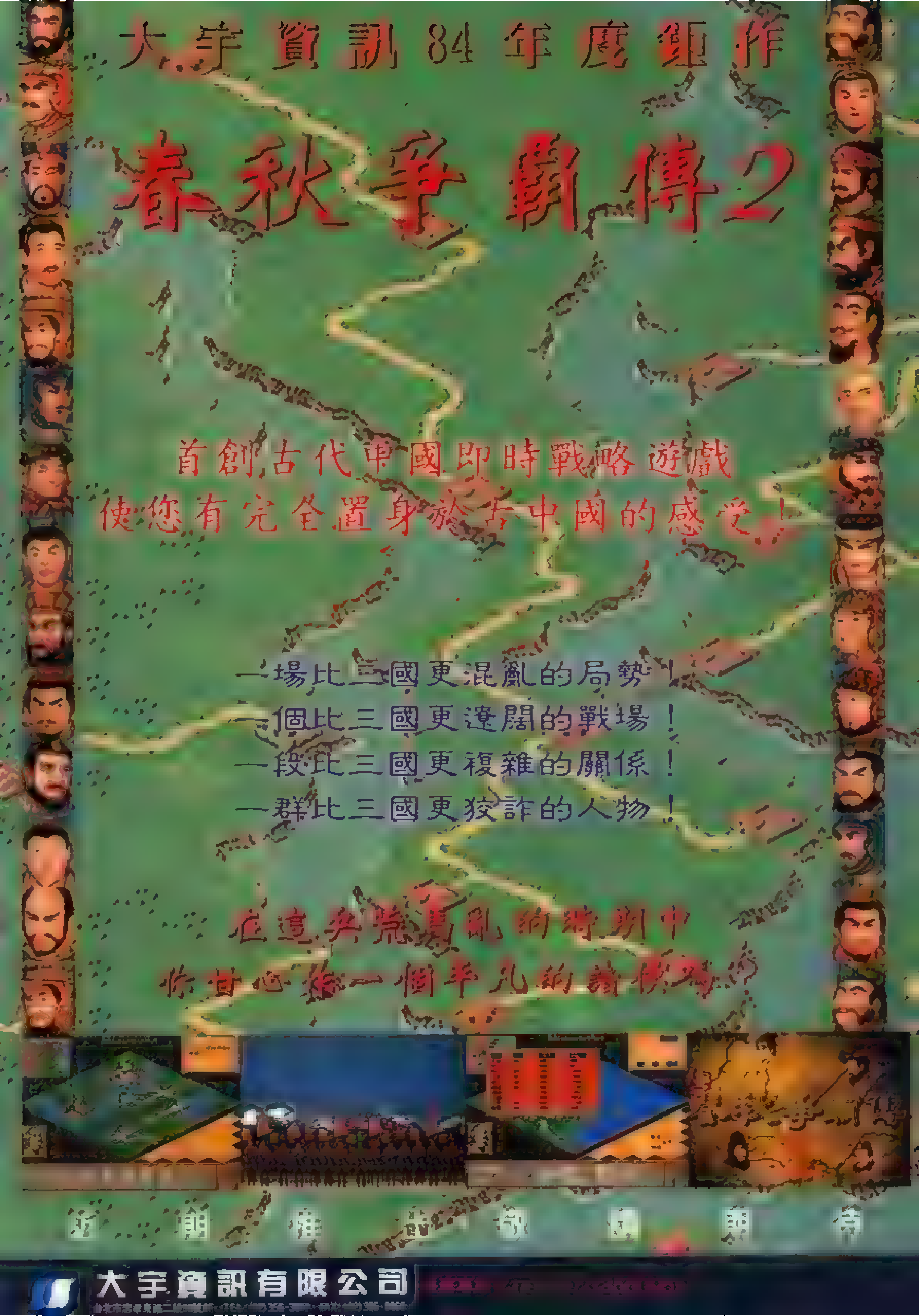
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路…號8樓 TEL (02) 356 3567 FAX (02) 356 0969

農曆春節發售
近期推出 敬請期待









大宇資訊84年度鉅作
春秋爭霸傳2
首創古代中國即時戰略遊戲
使您有完全置身於古中國的感受！
一場比三國更混亂的局勢！
一個比三國更遼闊的戰場！
一段比三國更複雜的關係！
一群比三國更狡詐的人物！
在這兵荒馬亂的時期中
你甘心作一個平凡的諸侯嗎
大宇資訊有限公司



西遊記
齊天大聖篇
齊天大聖
十二月火爆上市
雷神資訊科技股份有限公司
LESSON COMPETER TECHNOLOGY CO. LTD.
台中市北屯區文心[redacted]5F 1
TEL (04)2930324（代表號）
FAX (04)2931042 BBS:(04)2915253
E mail lesson@c4 hinet.net
統一編號 23582605
LESSON







以大富翁紙上棋盤遊戲方式表現

爆笑三國志





的爆笑…

猛將文醜駐守該城，請主公裁示

卯死了！卯死了！

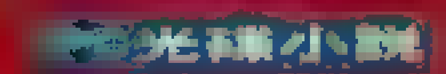
丟啦！哈哈！

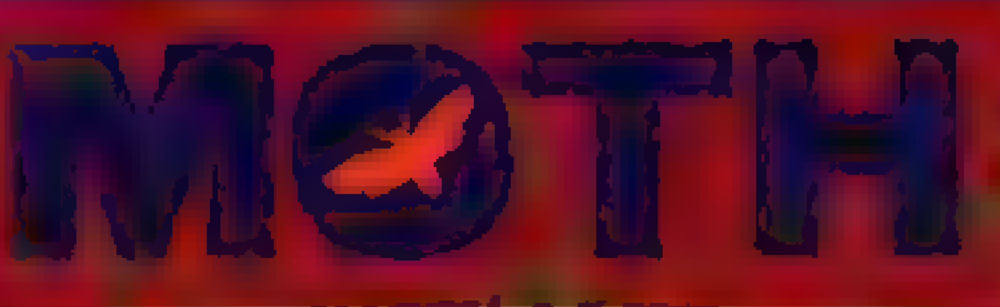


TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-405
TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-699

人面蛾

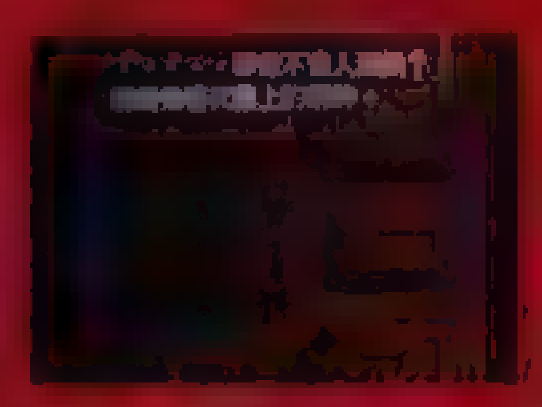
你對人面蛾的劇本有興趣嗎？
你自認能寫出比它更好的劇本嗎？
歡迎有興趣的才子才女跟本公司企劃部聯絡！
來電（07）3356466















1992流行音樂大賽最佳創作團體 將門獅子吼 配樂主唱



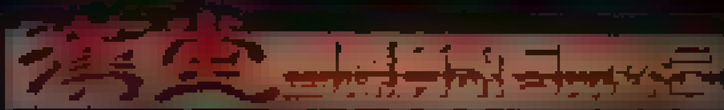




近期推出

天使養成

少女・夢・天使



高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-


策略遊戲的登峰造極之作
星際爭霸
可讓兩位
特性
1994 Technions and Interplay Productions, Inc. All trademarks are properties of Interplay Productions, Inc.


unalis
STAR
X WING
WARS
反叛軍曙光再現
天行者重現江湖
X戰機典藏光碟版
CD-ROM
X戰機
權威飛番指引
作節、秘密、上市
BEST SIMULATION
EDITOR'S CHOICE AWARD
松崗電腦圖書資料股份有限公司
您可以遊戲人生
因爲
松崗愛惜您人生的遊戲
請儘速與我們連絡，松崗需要您的遊戲作品！
02 704-2762

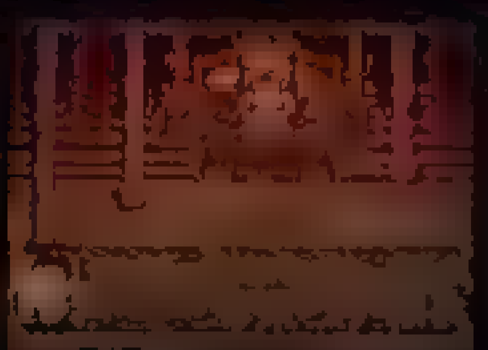

UNALIS
諾曼第登陸50週年紀念
最長的一日
D-DAY
THE BEGINNING OF THE END
盟軍反攻歐洲的起點
史上最大規模的兩棲作戰
可增援或補充部隊
精確翔實的歷史資料
中文化 激烈 進行中
© 1994 Impressions Software, Inc.
Impressions
松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02 7042762 台中 04 3257900 高雄 07 3369837 代理發行



玩家金卡
"千餘家折扣用金卡" 陪你歡樂過新年
買前5000套鋼鐵雄師遊戲軟體者，
可整年使
商店的玩家金卡
能享受購物優待，又可收藏此電
物超所值，各位戰狂準備接招吧！
可在以下軟體中任選一套，計有星際大爭霸
等精彩遊戲軟
鋼鐵雄師

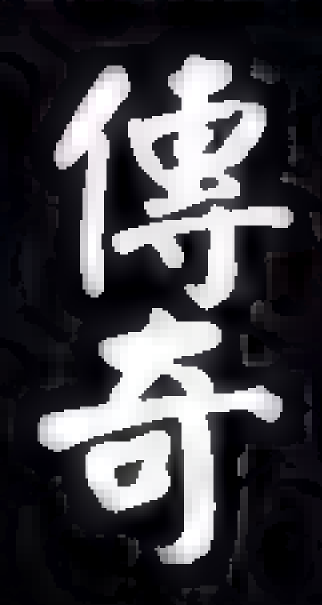

各種戰士戰將靠邊站
三合會已發出格殺令
遊戲史上最殘酷血腥的一頁
3DVR遊戲登峰造極之作
RISE OF THE TRIAD
Accend Inc. 艾生資訊股份有限公司
©1994 Accend Inc. All rights reserved
軟體世界
智冠科技有限公司 代理發行 SOFT WORLD






俗語說：一命二運三風水，四積陰德五讀書，可見得風水說之重要，就是現今眾多國人之祖墳陰宅，莫不是地靈人傑，希冀後代子孫出將入相富貴榮耀，談到風水，除了宋朝著名的賴布衣大師，就屬輔助明朝朱家取得天下的劉伯溫國師洞燭先機的事跡最膾炙人口，為後人所讚嘆佩服，現在，我們將從正史及野史的角度去刻劃這位風水大師的傳奇故事，由他拜老道師、浪跡江湖開始，憑著一身風水絕學，預言了明朝的興亡和數百年後的蔣家毛家的專門史，如果您對風水這門千古玄妙的學問感到好奇，可和我們一同研究切磋！

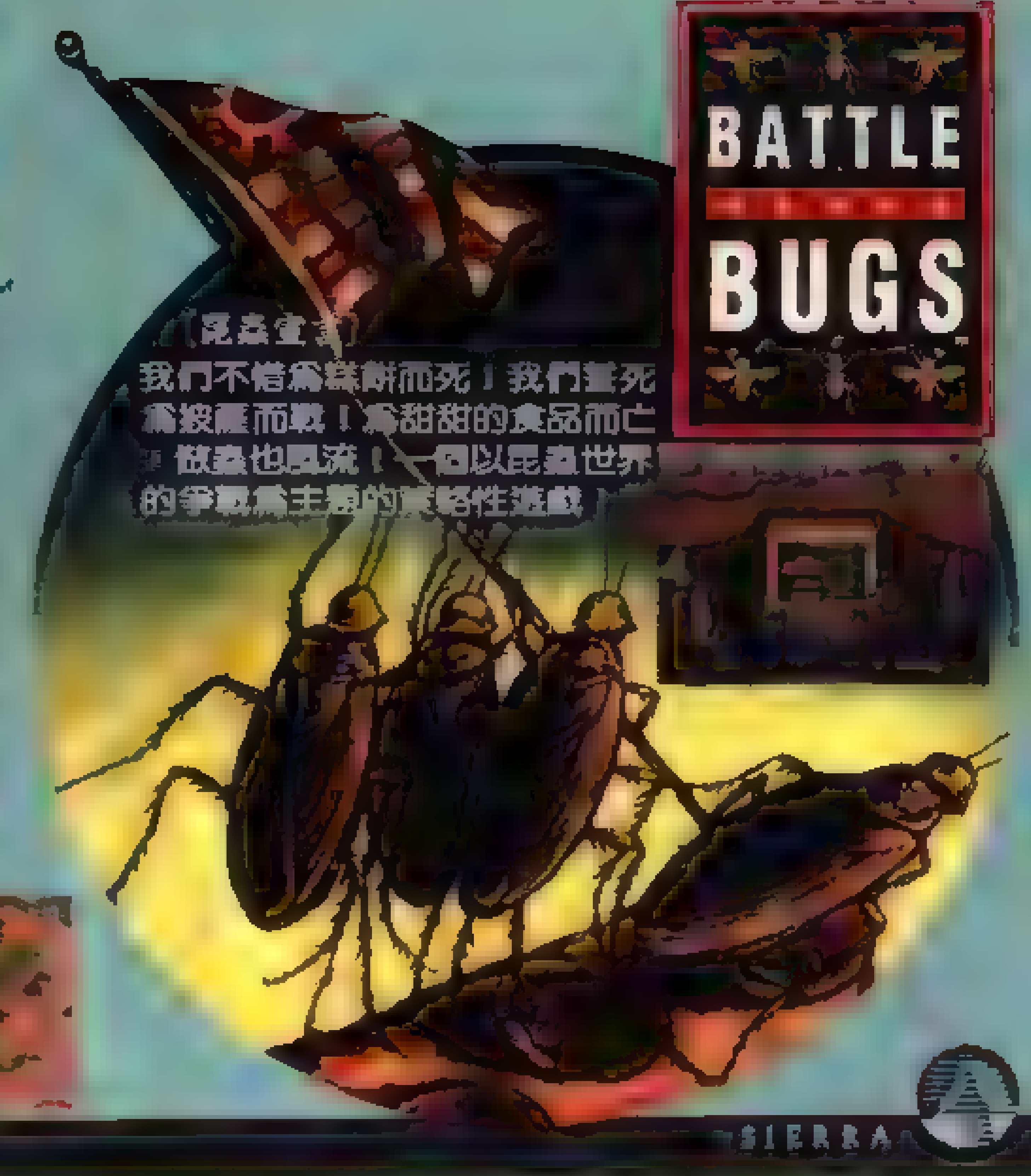




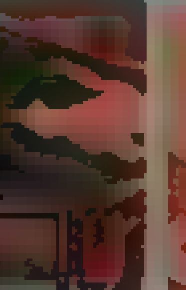




TM

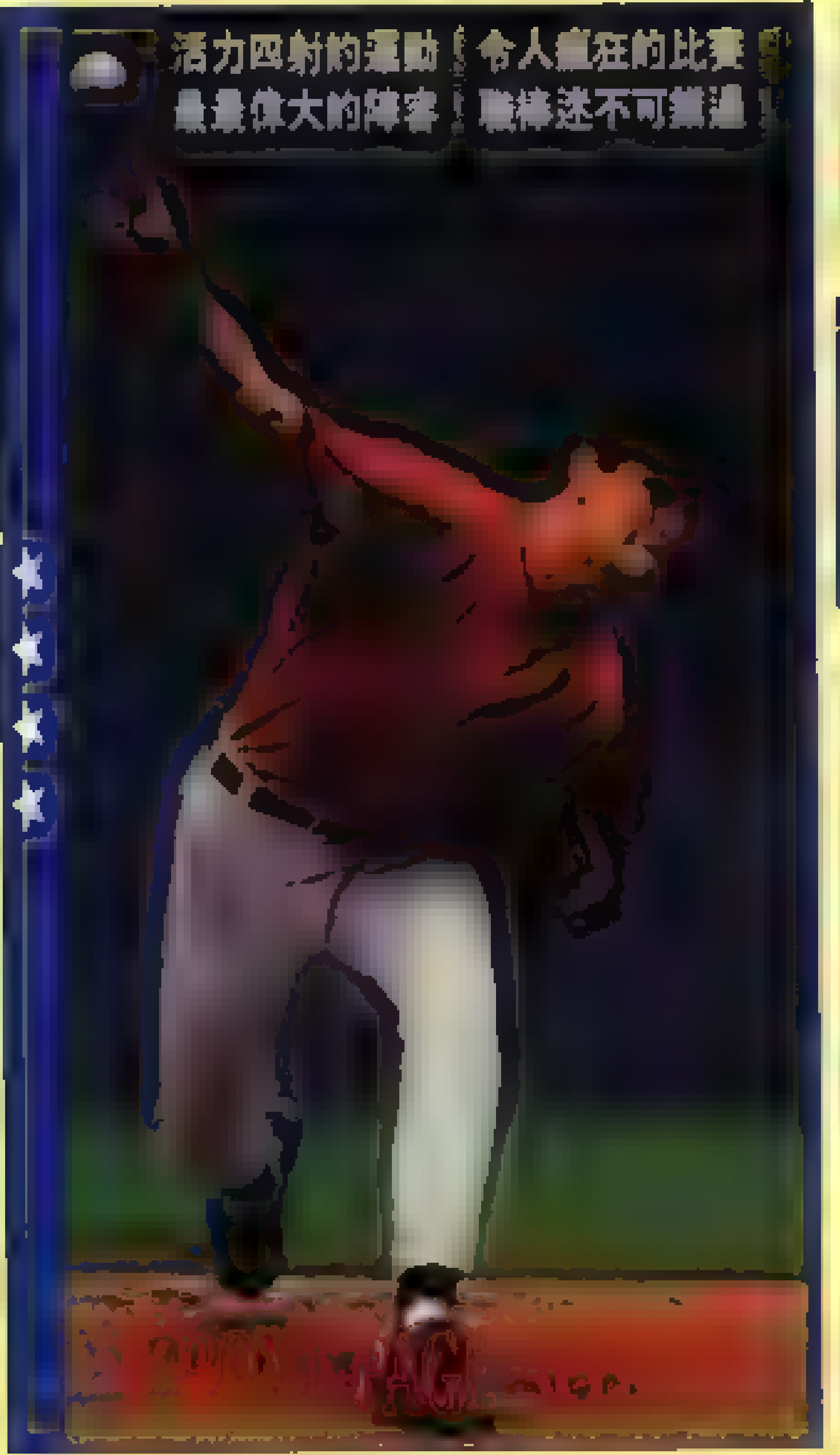


軟體世界
智冠科技有限公司

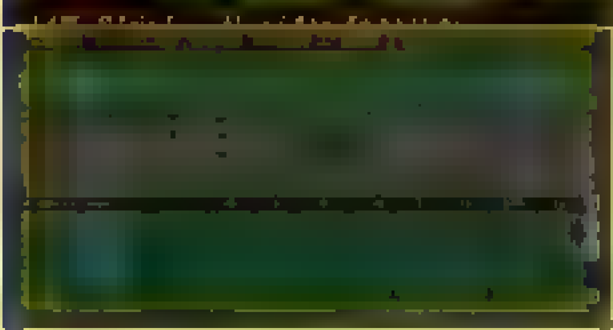


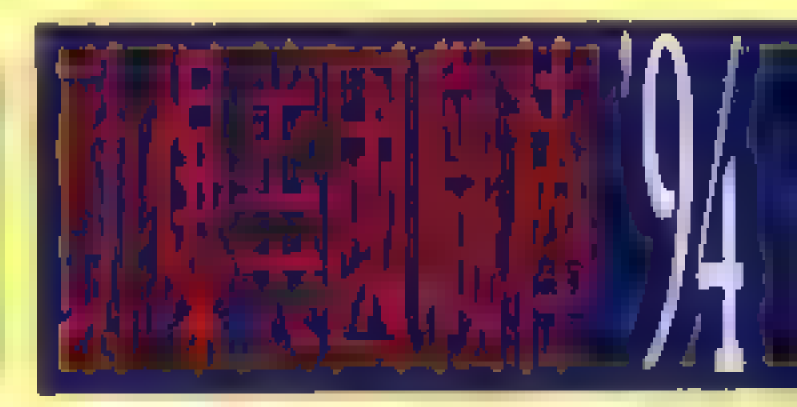
代理製作發行

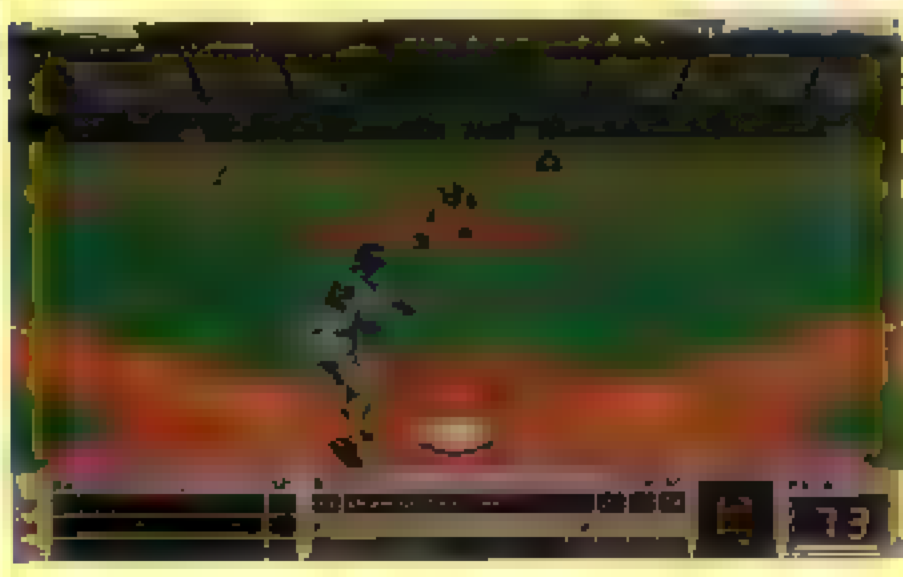






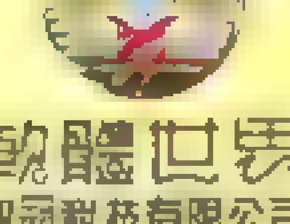












軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

OUTPOST

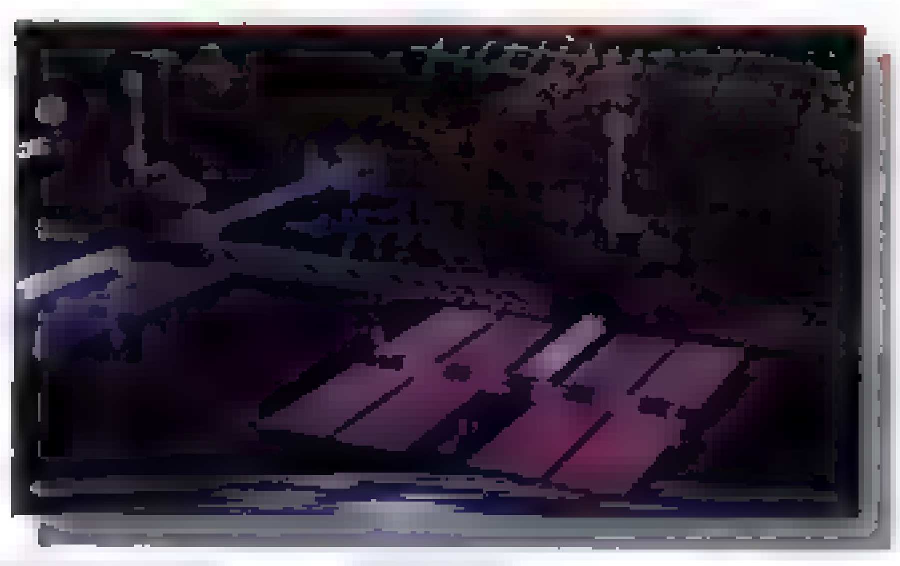
你的一小步，就是人類的一大步！
實實在在的「太空版模擬城市」！

State-of-the-art 3-D rendered.

Sophisticated simulation of planetary colonization.

遠離地球

軟體世界
智冠科技有限公司
監製作發行



- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

SIERRA

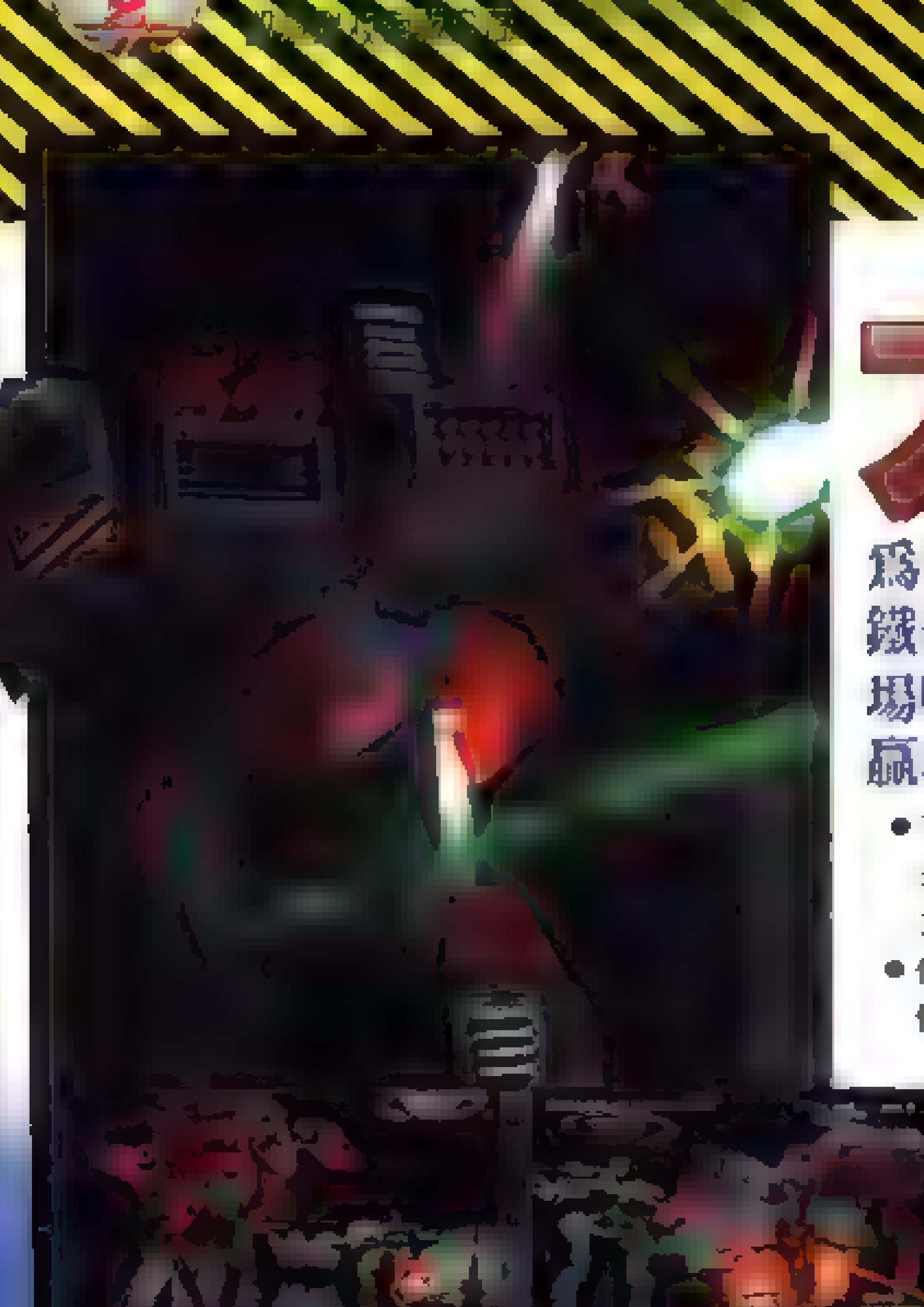
卡通快打
(Pac & Gitty)

快樂貓和大力蛙的快打二人組！
決定向魔王及其一大票嘍囉挑戰！

愉悅的卡通畫面！

歡樂的音樂音效！





大競技場

爲了金錢和榮耀，不惜賭命！駕駛若如鐵金鋼般的機器人，投入早已下注的場場戰役中，在機器人的競技場裡，只有贏才能立足！

- 可預先設定場地大小、下注金額、機器人種類及武器等各種選項，再於此環境中和其他參戰的對手對戰！可以網路連線或以Modem和遠方的朋友對抗，各駕一臺機器人互相開打。
- 你在機器人裡親自操縱所有儀表板，體會奇特的戰鬥經驗！






相信嗎？生化人就要佔領地球，毀滅人類？
人與人之間的鬥爭，終於造成了野心家的乘虛而入，冷眼旁觀人
殘殺的電子生化人，發現自己才是這場命運之戰的最後贏家
取代了為一己私利殘害地球的人
倖存的人類開始覺醒自身的
駕駛著類似人體坦克的機動
無疑是以卵擊石的反攻行
機甲神兵
METALTECH
EARTHSIEGE
Dynamix


H-GAME
魔龍紀事
12月
預定發售
天堂鳥資訊有限公司
TEL
FAX
中國代理
TEL
FAX
FAX


Active株式會社授權代理
日本98系列頂極H-GAME大出擊!
連續數週 TOP 10 冠軍!
普通級,限制級,同時發售!
美少女對戰模式
RPG遊戲對戰模式
與電腦對戰模式
美少女講師教學模式
12月
預定發銷
天堂鳥資訊有限公司
飛揚有限公司
TEL 886-7-3111666
FAX 886-7-3211139

日本98系列頂極H-GAME

普通級,限制級

84年 1月

預定發售

User's Manual

美少女特勤組





麻將情趣屋III
84年2月
預定發售
古老東方的麻將競技，
穿越時空的美女冒險
人性化的AI挑戰


世紀大空戰
EVASIVE ACTION
DUEL FOR THE SKY
熱賣中
帶您穿越時空
體驗不同時代
空中戰鬥的刺激和快感...
逼真的空中戰鬥畫面，讓您如臨戰場
·簡單易上手的操控方式，讓玩家更能融入遊戲，發揮戰鬥技能。
從 1917 到 2064 年，不同時空的空戰模式，與不同的敵人交手。
·可以兩人對戰，或利用 MODEM 連線對打，更增樂趣。
TEL 02 8941202 8952201
FAX 02 8941206


齊天大聖
齊天大鬧
外號齊天名大聖
宇宙長空任我狂
玉帝惱我鬧天宮
即發天兵擺戰場
■維妙維肖的動作遊戲，運動您的大腦，刺激您的交感神經。
台灣晶技股份有限公司
TEL 02 8941202 8952201
FAX 02 8941206



鐵甲戰士

抱歉！讓您久等了

我們將於84年1月20日隆重推出——

3D動作遊戲「鐵甲戰士」PC

幾近完美的畫面和打鬥，

絕對轟動PC武林，驚動遊戲萬眾。

CD-ROM珍藏版84年1月20日開始銷售

欲購從速，以免向隅。

◎可以一人單打，或兩人對戰。

◎超過100張的動畫張數，使每個機器人的動作靈活流暢。

◎3D實景造型，使每個機器人如處在真實環境中栩栩如生。

◎高度人工智慧，使機器人可以學習新招式，而打鬥難度也越升越高。

◎複雜的攻擊，防衛模式，增加遊戲的可玩性。

◎幾近完美的3D畫面，令人歎為觀止。

◎遊戲的原創配樂由傳奇搖滾吉他手Brian May執筆，震撼人心。



台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路二段十六號四樓
TEL：(02)894-1282，(02)895-2291
FAX：(02)894-1286

RISE OF THE ROBOTS™

夢幻奇兵

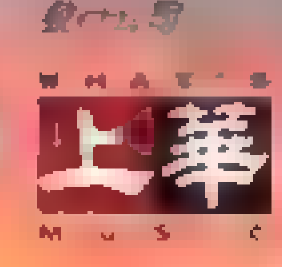
* 互動式光碟冒險遊戲－齊秦
* 精彩無比的3D動畫環境構成
* 讓你享受前所未有的視覺快感
* 包含十餘首膾炙人口的精典歌曲
* 超過600MB,3D動畫圖形、音效檔
* 全國第一片精緻畫面遊戲結合創作歌手之大成
* 結合知名藝人的新型態光碟遊戲
* 可一窺藝人的私人生活小祕密
* 經典之作值得典藏











rainbow taiwan

彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5F-2
電話:(02)356-9166 (代表號) FAX/391-2484


姬麻將
12月中旬
DIY創意大賞活動籌辦中
敬・請・期・待

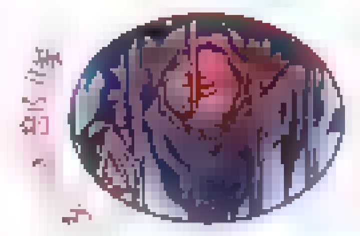


世紀大恐慌 …

地球之肺…熱帶雨林正以每分鐘20公頃消失於地球上。
百年後，當地球變成沙球，食物鍊中僅剩人類時；
人類在未來所要擔心就不是外敵的入侵，政治的紛爭；或軍事力量的強大；
而是一生存環境的惡化。
爲了拯救自己，人類被迫將觸角延伸至宇宙，探索新據點，開發美麗新世界；
並避免重蹈地球覆轍，建立星城……希望之城　夢中之城

松詮資訊有限公司
CREATON SOFTECH INC.

電玩短路

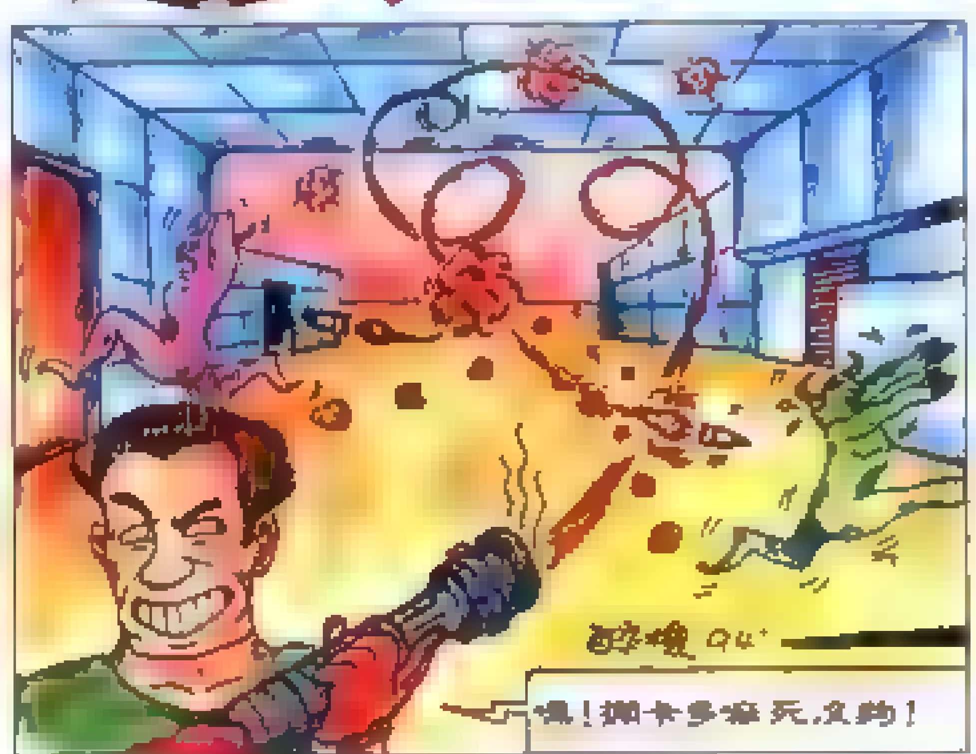


擊敗對手，將之變成自己手下，除可提升部隊戰鬥力之外，更可以——賺些外快！



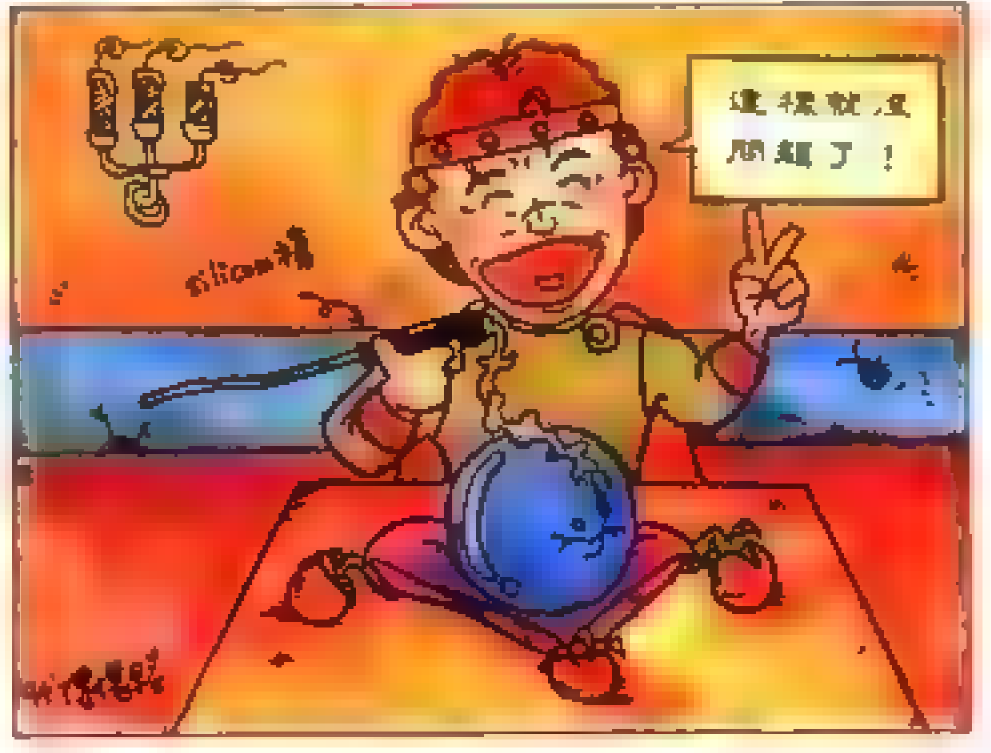


隻身赴怪物充斥的險境，豈可不攜帶精良武器！有了追蹤式千子彈！雖險境吾往矣！





面對龍珠上越愈來愈大的裂縫，二十年的期限也愈來愈近，這時候通年輕的國王想出了好方法來拯救王國。





打擊出去～跳起來接啊！出去了，這是一支逆轉全壘打…GAME SET比賽結束。啦喝的捕音結束了這場比賽。這是這位選手要為他的烏龍球付出慘痛的代價。





近來選舉熱潮非常的狂熱，連中華職棒也感染了這份熱潮，不過這些民眾是來看棒球??或是…。

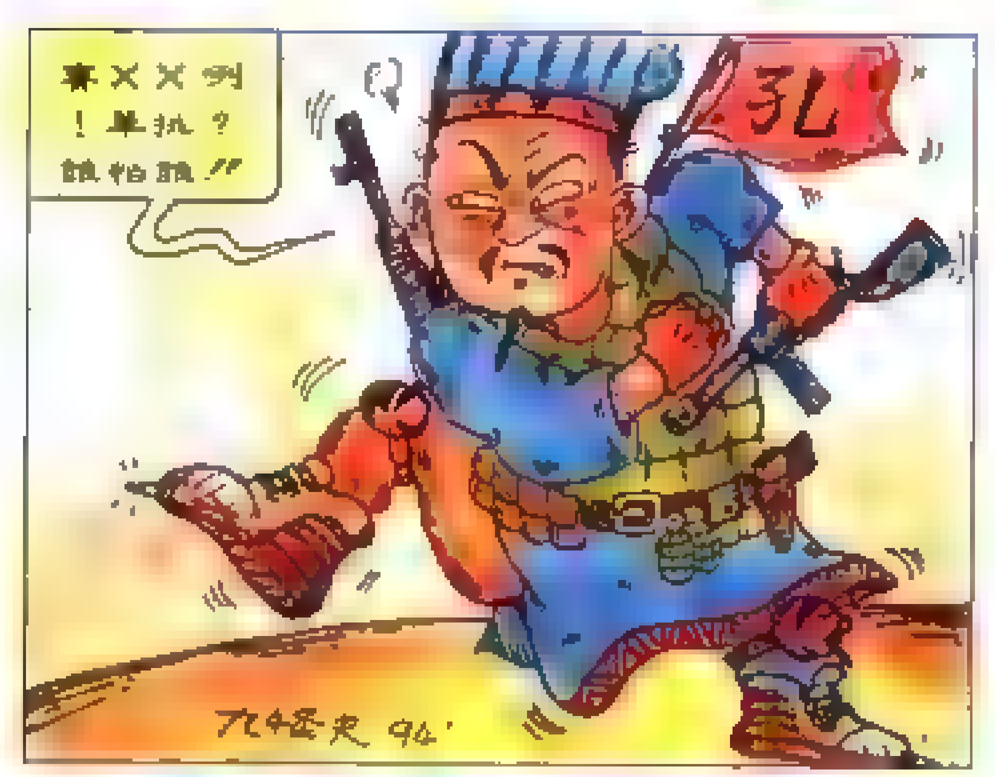




中華職棒Ⅱ的實況報導讓你了解場上的一舉一動，“打擊出去！球…棒的落點非常的好”。

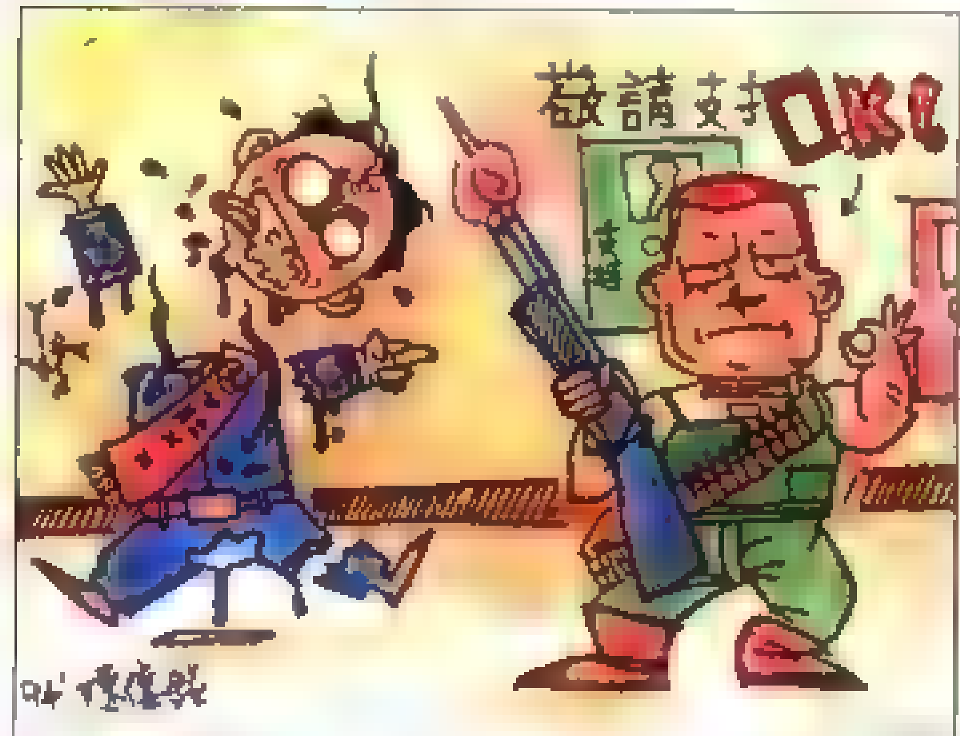


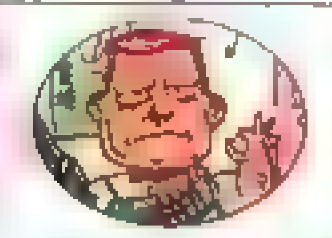
GAME SHORT



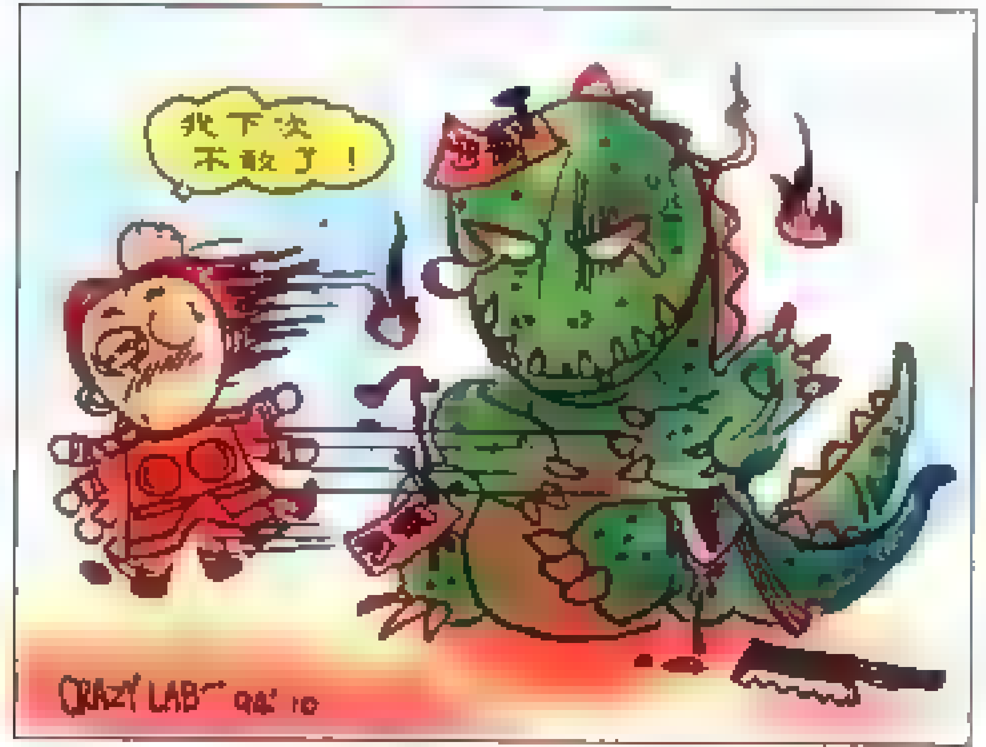


孔明足智多謀，但碰到敵方武將挑釁單挑，卻也沒法子，受氣丟面子難免，總得想個辦法……





在選舉中，發生個假槍擊來搏取選票，本是無可厚非，但錯的卻是這位候選人找錯了槍手—毀滅戰士！





沒想到作者的美意卻使巨龍騎士受到皮肉之苦！

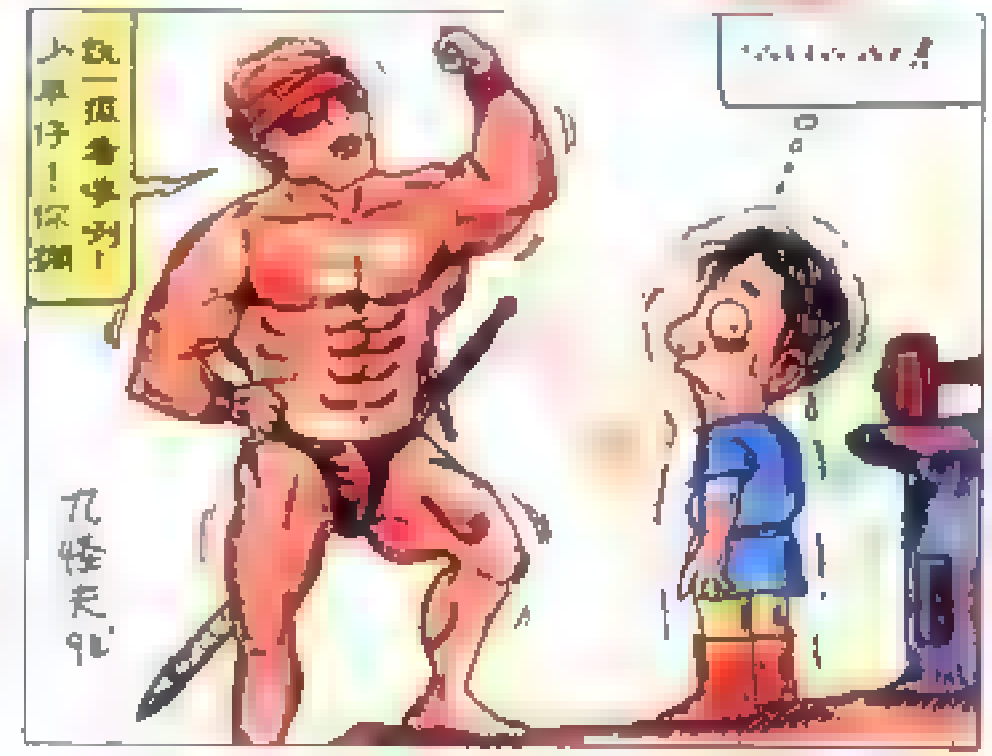
話說生化人，完成任務後世界也變了……



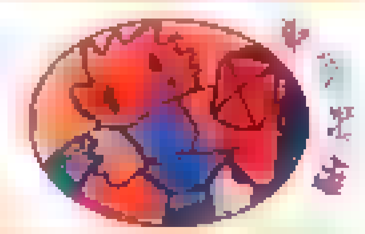


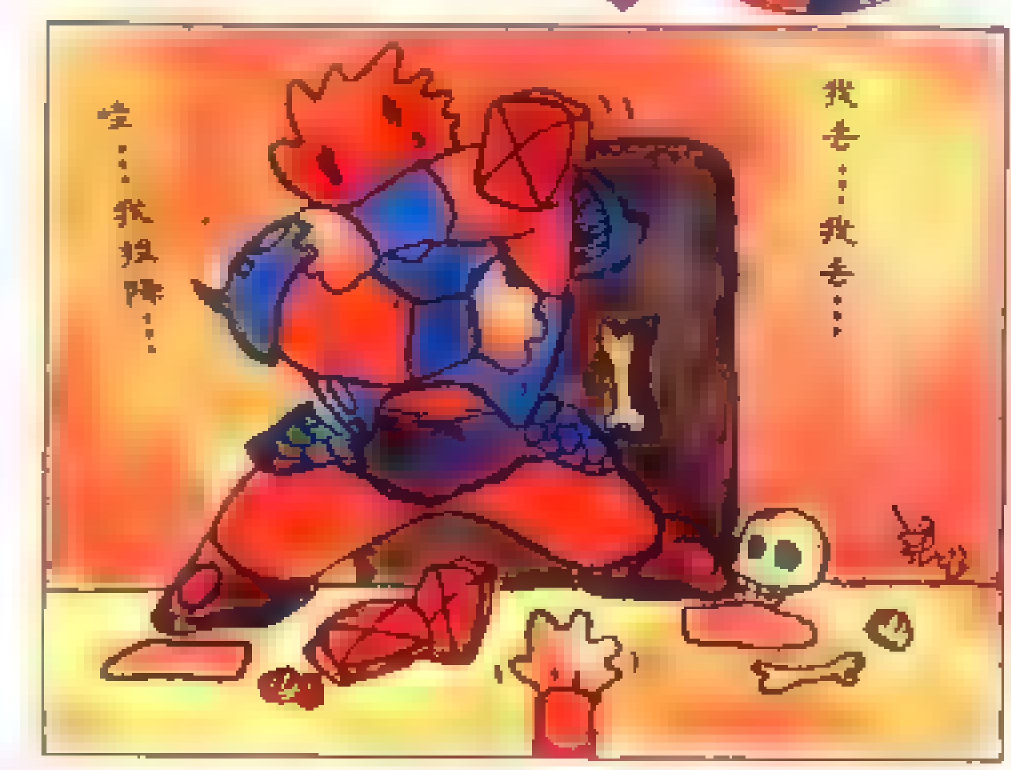
想要回個劍，得威脅打鐵匠，問題是對方的個頭高大威武，誰知道他甩不甩你…



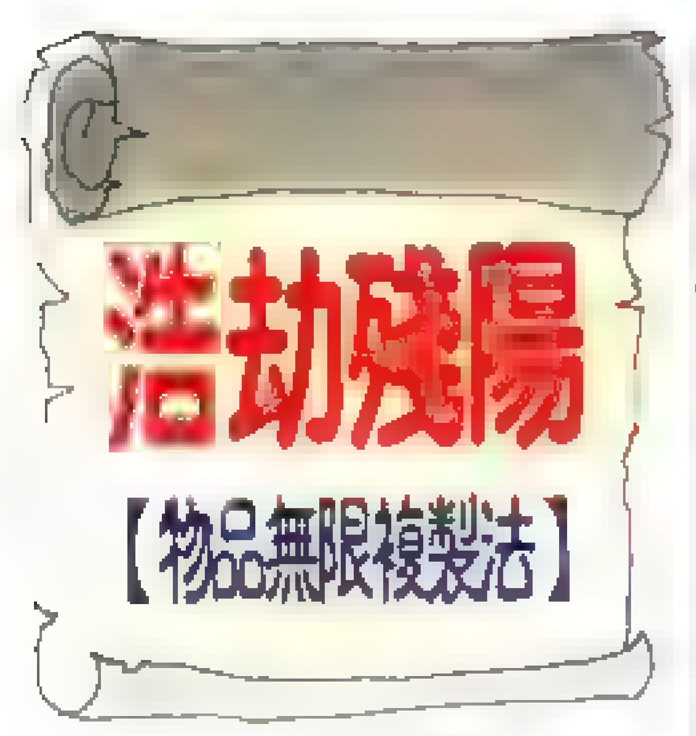


當法力用盡，主隊無"法"攻擊時…突然想到點子…那就是……



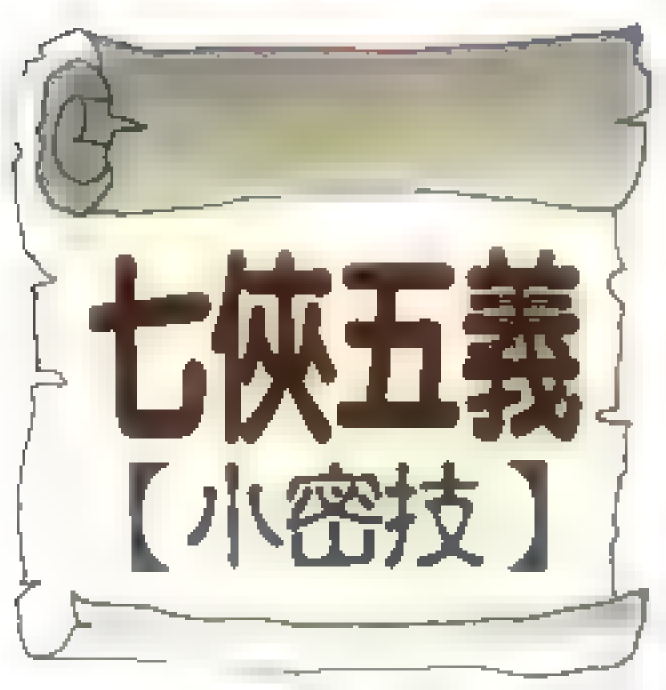






首先進入你的紀錄中，用DROP指令將所有的隊員刪除（此方法只能複製出目前記錄中隊員所擁有的物品），之後再載入另外的紀錄，先用DROP指令刪除其中一位後，用ADD指令叫出上次DROP掉的隊員，將其物品拿走，再換下一位，直到所有人的物品拿完後，SAVE並繼續重覆此方法，很快地你的物品欄就會裝滿了你所需要的物品了，平時若缺錢也可複製幾個魔法物品去賣，馬上就可以致富。（兩紀錄裏的人物必須不同，否則無法用ADD指令叫出）。

◆吳浩廷



遊戲程式更新後，密技如下：

跳關：右邊〔Alt〕+〔Ctrl〕+〔~〕+〔A〕或〔B〕或〔C〕

以上視情況而跳關，若無出口則跳回第一章、第一節、第一關

無敵：按住〔NumLock〕再依序按〔K〕、〔U〕、〔O〕，生命與暗器、氣功俱皆齊備

秀地圖：數字鍵上的小〔Enter〕。（位於鍵盤最右下）此外，程式更新後於螢幕中央有一準星，按退位鍵〔←〕可清除

◆阿毛



在遊戲中先按[P]暫停，再按倒退鍵（Backspace）然後再按以下----[註]

GUNHED－100個各種物品

SABLE－超快速

BOUF－無敵

CSTRIKE－飛行滑板

APOGEE－GAGMODE（SHAREWARE版才有此功能）

BAD－得到一隻鳥

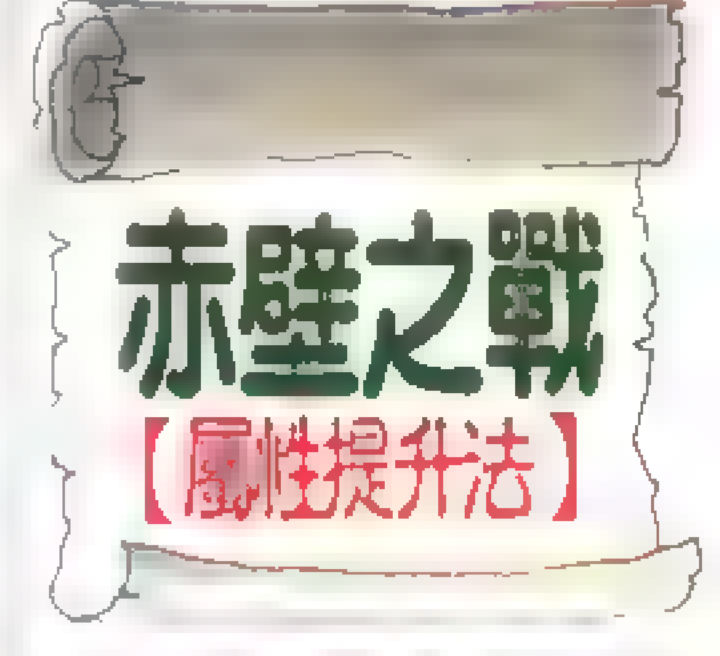
LAMER－跳關

HOOKER－小關結束後，跳到BONUS LEVEL（像得到寶石）

DOOM－使敵人變得更快

[註]：註冊版須加上DD，如BOUF >DDBOUF：如果按對了，螢幕上會有一些變化，否則請重按。

◆光俠



各位玩家是否在戰鬥中，因為敵方武力太高或兵力太多，而招架不住，因而命喪沙場，無法完成統一天下呢？

各位玩家先別抱怨連天，筆者在此介紹一個小小的秘技來跟大家一起分享，那麼完成統一中國就不是夢想了。

首先進入戰鬥中，先把敵人砍殺只剩下一或二人時，就暫時停止你的殺人慾望，而開始"防禦"，這樣一直防禦下去，經過四或五回合後，你就按"查詢"此項指令，你可發現我方人員屬性表裡"反應"和"防禦"都到達極限了。

PS 1 此方法對於普通遇見的水賊、山賊、黃巾賊……等，皆有效。

2 玩家可直接進入戰鬥中就開始"防禦"，但是這樣我方可能會被敵人砍的東倒西歪。

3 如果屬性表裡"反應"和"防禦"皆未達到極限，可一直防禦下去。



④「反應」最高值為100「防禦」最高值為255。

◆蘇俊瑋



各位玩家，是否感到計策太難拿到，將軍一直死於非命，沒關係，這個密技會使你們從無底深坑中爬出來。先按下ESC，就可以看到他人城堡，按下 soa（小寫），再回到正常畫面（也是ESC），按下F11，就會自動走2步，按F12，自動走 步，學會後就會跟我一樣34位將軍，46座城池，統一天下。

◆Spring



使用PC TOOLS進入遊戲之目錄，尋找 LODINOO? SAV（註1）按E鍵修改。

(1)金錢位置，於磁區0，位置54。（共占4個Bytes，改成FF FF FF 00就會有一千六百多萬兩）。

(2)物品欄數目位置，於磁區6，位址85。

(3)物品代碼位置，於磁區5，位址213起（一物品代碼占1個Bytes）

(4)物品數量位置，於磁區5，位址341起（一物品數量占2個Bytes）（註2、3）

(5)人物之經驗值，隊伍中第一人經值於磁區25，位址483、484。

隊伍中第二人經值於磁區26，位址47、48。

隊伍中第二人經值於磁區26，位址123、124。

隊伍中第四人經值於磁區26，位址198、199。

隊伍中第五人經值於磁區26，位址274、275。

（註1）LODINOO? SAV 其中？代表存檔檔案。

（註2）物品修改時，必須先修改物品欄數，切勿修改過多，最好修改在64之內。

（註3）例：要修改10個物品，先修改物品欄數目，修改數值0A，就有10個物品欄。然後在物品代碼磁區5，位址213起填入10個代碼，最後再修改物品數量。

◆陳宗城

代碼	代表物	代碼	代表物	代碼	代表物
00	蒙汗藥	17	九環刀	2F	四十二章經藍邊
01	銅錢	18	春秋大刀	30	四十二章經白邊
02	銀票	19	護身寶衣	31	四十二章經白底
03	銀兩	1A	火叉	32	四十二章經紅底
04	化屍粉	1B	斧	33	四十二章經藍底
05	十全大補丸	1C	月牙鏟	34	四十二章經黃底
06	霹靂雷火彈	1D	短弓	35	豆沙
07	烈酒	1E	飛鏢	36	熱茶
08	工魚乾	1F	銅瓶	37	蜂蜜
09	桂花米糕	20	內力秘笈	38	蜂蜜豆沙糊
0A	宣威火腿	21	白龍令	39	玉鐲
0B	禮物	22	青木令	3A	太監衣服
0C	石灰粉	23	長棍	3B	少爺衣服
0D	單刀	24	藥方	3C	和尚衣服
0E	長槍	25	迷魂酒	3D	水銀骰子
0F	長劍	26	毒酒	3E	灌鉛骰子
10	鋼劍	27	大金創藥	3F	髮辮
11	軟鞭	28	鮮魚	40	禮物
12	古董匕首	2A	吊錢	41	侍衛衣服
13	金創藥	2B	毒藥	42	信件
14	死人腳	2C	禮品	43	上諭
15	火槍	2D	四十二章經黃邊	44	銅鑰匙
16	子彈	2E	四十二章經紅邊	45	平安符



揚州城自古為繁華盛地，唐朝杜牧有詩云：「十年一覺揚州夢，贏得青樓薄倖名。」古人云人生樂事，莫過於「腰纏十萬貫，騎鶴上揚州。」自隋煬帝開鑿運河，揚州地居運河之中，為蘇浙漕運必經之地，明清之季，又為鹽商大賈所聚居，殷富甲於天下。

清朝康熙年間，揚州瘦西湖畔的鳴玉坊乃青樓名妓匯聚之所。這一日，在麗春院中……

【揚州城】

【麗春院】

「小寶！別到處玩了，娘今兒個沒生意，你到外面找些客人回來吧！」

「放心吧！娘！您兒子能當選揚州十大『敗痴』青年不是沒道理的…待會兒保證讓您應接不暇…」

院內有位客倌叫阿宏，給了五兩銀子叫小寶別聲張…有了銀子，手就不由自主的癢了…

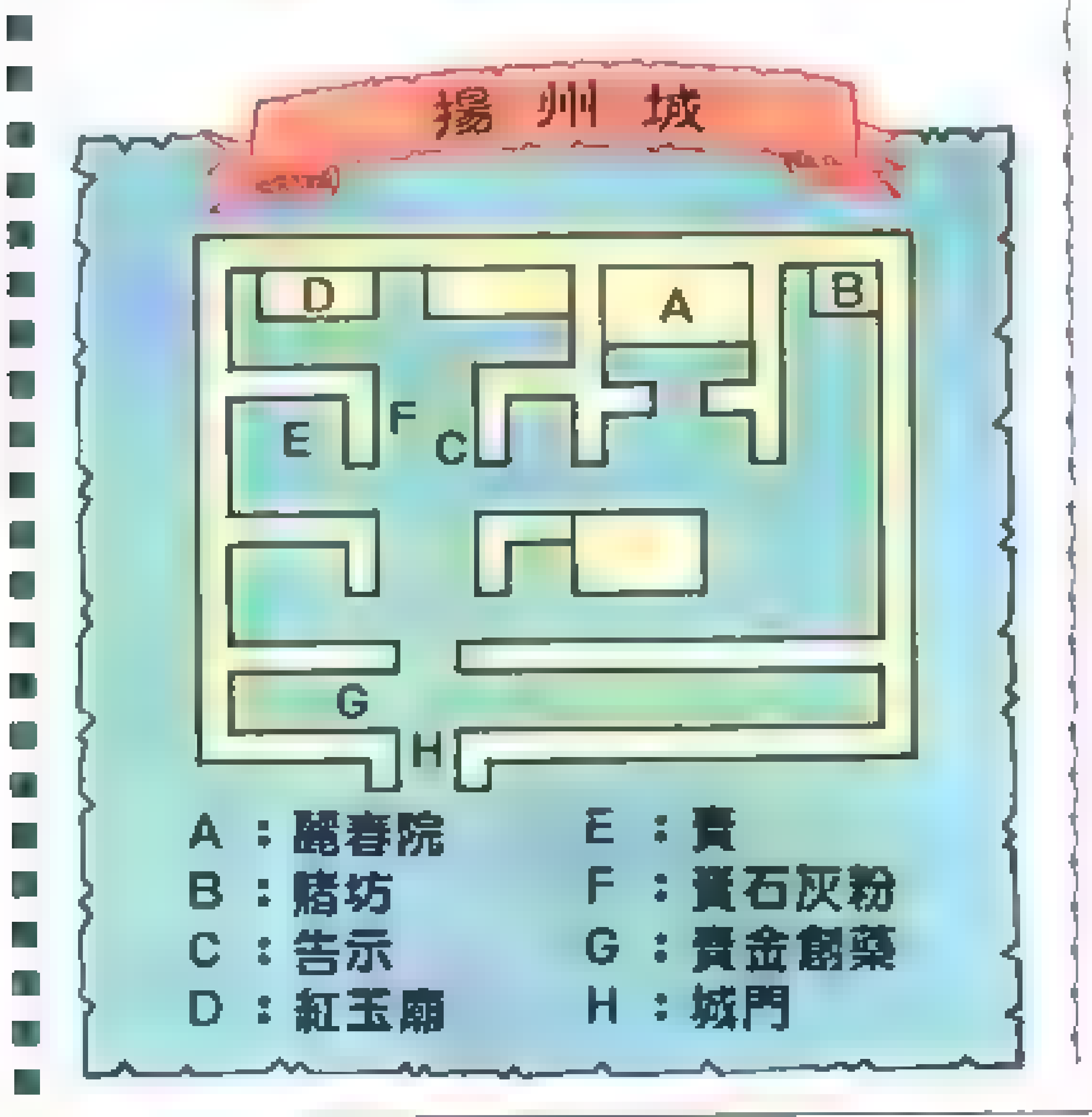
屋外一位阿姨忙著叫客，能有多大效果？

「叫，不一定有客，但不叫就一定沒有客！」

「我說的是叫客，不是叫…那個啦…」

「死囝仔咧！阿姨這把年紀了，還叫得動嗎？」

「……我哪知道…」

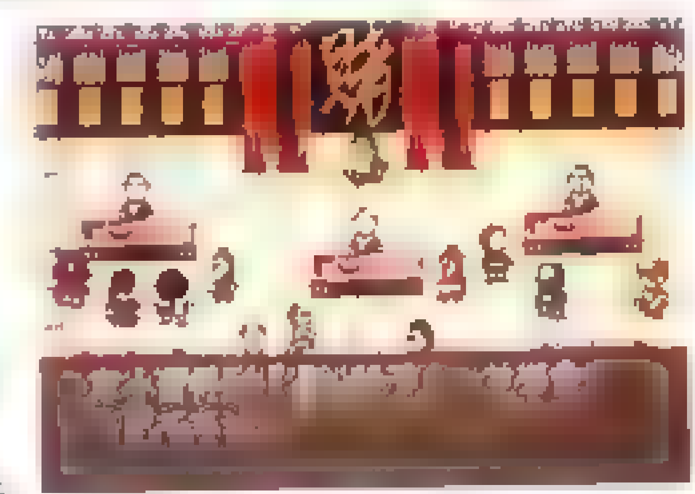


【賭坊】

「至少一兩，五錢不收，最多五十兩！」到中間賭檯把五兩銀子全押了…竟然輸了?!瞧這一屋子愁眉苦臉的賭客，敢情內中有詐?!

悄悄走到中間的賭檯後方跟莊家小聲說：「老兄！你過來一下…如果外面知道你們的骰子裏多了一點鉛，恐怕會不太高興吧？」

就這樣得到「灌鉛骰子」，並學會了出千手法。



學習能力不錯

【告示】

聽人說道，告示牌上寫著捉拿江洋大盜茅十八之事，還有賞銀呢！

街上客人沒一個瞧得上眼，且個個長得全像茅十八?!「讓娘『公休』一天！」

【麗春院】

院外龜奴說屋院裏出事了，趕緊回去瞧個熱鬧。

幫人吵得正在興頭上，寶娘（韋小寶的娘）不該眼在一旁訕笑，讓鹽梟一拳給打昏。幸有茅十八代為出頭，但是，「我受了內傷，可不可以扶我到紅玉廟？」

滿屋子的人全只會叫「殺死人了！」，全是沒路用的傢伙，人家打架時還在後頭跑來跑去的，也不怕接到「拳頭母」……

將茅十八扶到門口時，本想讓寶娘趁著被人打昏的當口兒多休息幾天，哪料得她倒醒了過來。

「我送這位朋友出門去，一會兒就回來。」

【紅玉廟】

進得廟內，茅十八自報身份：「我約了人在此



打架…你幫我買酒回來？」

原來茅兄在半年前跟人約好了來此幹架，後來被官府捉了關進牢裡，越獄時殺了幾個獄卒，以致揚州城才鬧得亂糟糟的。

拿了銀兩出門打酒去。

【[illegible]】

廟門口的小女孩一席話後，讓小寶領悟了「撒石灰」的技能。

打了酒，順便買些石灰粉和金創藥。

【紅玉館】

「小寶！江湖上打混，總得有個外號才像樣，不如就叫小白龍吧……」

屋外跑進二人，經由茅兄引見後得知是江湖人稱「摩雲手」的吳大鵬吳老爺子和外號「鐵簾閒山」的王潭王師傅，二人立時打將開來。

「茅兄果然厲害，我倆甘拜下風。」「承讓！」

這時屋裡來了一群官兵，內中一名喚史松的官差說道：「鰲少保派我們從北京到南京來，為的是捉拿天地會反賊，茅十八！你跟我們走吧！」

茅兄自然不依，於是四人聯手打退官兵，未料此招「撒石灰」煞是好用。

看來，他們這場架是打不成了，既然茅兄要上京城找鰲拜，於是趁吳、王二人離去後，央請茅兄一起帶了去。茅兄初時面有難色，但經不住寶哥陣軟硬兼施，終也點了頭。

【[illegible]】

出得廟外，天色已晚，城門又有大批官兵守著，只好先躲進牛車裡，待明日一早，趁官兵換班時再駕牛車出城……。

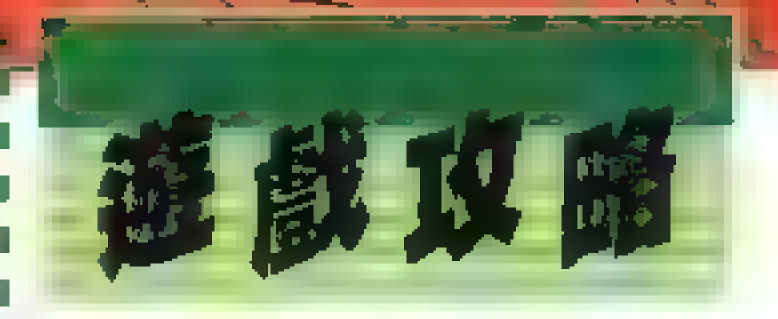


初到北京城……

【北京城】

北京城全圖

A：城門
B：珍味坊
C：總管房
D：管事房
E：練功房
F：上書房
G：慈寧宮
H：鰲拜府
I：御花園
J：御膳房
K：康親王府
L：青木堂
M：回春堂
N：沐王府
O：刑房
P：吳府
Q：侍衛房
R：沐府
S：皇上寢宮
T：城外
U：宮門
V：雙兒租屋
W：建寧公主房



【城門】

半個月後，終抵達京城。

「先找個地方吃飯吧，不然哪有力氣跟禁拜過招？」

【珍味坊】

進入坐定後，來了一批力士，頗爲蠻橫，竟將酒保摔了開來，得教訓他們一下，「喂！大個兒們，我朋友說他一個人能打贏你們幾個！」撂下話後，趕緊回座。

「小寶！別惹事生非！」「放心吧！我不會把事情鬧得太小…」不知死活的傢伙，竟跑過來討一頓好打…

走到門口時，忽被一人擋住去路，此人乃皇宮裡尚膳監總管海大富。

跟他幹架？別傻了…躺在地上讓他拖吧…「小桂子！帶他們回宮裡去！」

【[illegible]】

「茅十八，我曾聽到過你的名聲…我和你做個交易，只要你替我把天地會總舵主陳近南帶來京中，我可以放你們一條生路…我想會會他，領教他的『凝血神抓』功夫，究竟怎樣厲害？」

「對不起…我不知道如何找到陳總舵主…」

「果真…我敬你是條漢子，你削下雙手，廢了左眼，我就讓你們離開。」

「如此豈不成了廢人一個？不如跟你一拼，死得倒乾脆痛快…」「好吧…」

茅兄被打得不支倒地，「小桂子！我覺得很熱，帶我出去透透氣。」

這可如何是好？難不成等死？得想法子離開才行。

在後面櫃子搜得一件太監衣服、一把匕首和兩包毒藥，趁四下無人，將毒藥倒進海大富的藥酒內，待他進來一飲而盡……

繞到小桂子背後，用匕首將他殺了，一不做二不休，上前再做了海大富…這老烏龜竟跳了起來…喝了毒藥酒沒死，眼睛倒瞎了?! 連忙裝成小桂子的聲音，並使了個眼色教茅兄溜出門去…

「小桂子！那姓茅的已經逃走？…他帶來的小孩給你殺了？」

「是…那屍首怎麼辦好？」

「咱們屋裡殺了人，給人知道麻煩得很…這一瓶是化屍粉，你倒些在屍身上把他化了…」果真是化了…「好好睡一覺吧，明天還有事要辦！」

還是把太監衣服穿上吧，得裝得像一點才行。明天一早再設法逃出去。躺到床上睡個好覺……

隔日一早，海大富給了銀兩要寶哥到管事房賭錢去。「我安排你到管事房，爲的就是這件大事…你都忘了？」

「我…昨夜殺了人，嚇得什麼都忘了。」

原來海大富要寶哥到管事房贏管事們的銀子，再借錢給他們，借得多時，要他們帶到上書房去偷一部經書，那是一部佛經，叫做「四十二章經」。

寶哥心裡打量著，「章經」是不認得，「四十二」可還難不倒：「哇…可不得了…五字裡就認得三字，可以開家私塾了…」

跟海大富複習擲骰子後，拿了五十兩去試試手氣。

【管事房】

管事們大概都輸昏了頭，認不出小桂子真假。

連贏四把後，莊家喊停，溫有方一旁叫嚷，依舊借給他一百兩銀子。

衆人都吃飯去了，「既進得皇宮，不見皇帝怎能甘心？」

【練功房】

「這麼多木頭做什麼用？」有人來了…「這小子怎衝著木頭打？」木頭有什麼好玩的，出去跟他玩玩…三兩下就…被打倒了…

「我叫小桂子，你呢？」

「我叫小玄子，你是哪個公公手下的？」

順著小玄子意思，再打一回…依然不堪…

「今天不打了，明天再來，不過你不是我的對手，再打也沒用。」

「明天再打，不過要賭錢…」

「好！明天我帶銀子來…」

「行！咱們不散不見…不見不散！」

【總管房】

「贏了多少？」「贏了幾十兩…真的！」

「他們沒起疑心吧…早點睡…」

茅兄應該逃出去了，沒聽說宮裡捉到人…何不騙老烏龜教些本事？拿些話唬得老烏龜傳授「少林長拳」，明天得贏小玄子些銀子…

睡了一夜好覺，一早向海大富打過招呼後先賭錢去。

【管事房】

賭了幾把後，照例再借給溫有方二百兩銀子。

【練功房】

「小桂子！你真的來了！」

試試海老公的少林長拳如何？

「原來你也會武功？」「這有什麼？一拳斃命的招式還沒使出來呢！」

「那再好不過了，咱們再來比劃。」…「服了沒有？」

「你不過碰巧贏了！」

「明兒非叫你投降不可！」

那就明日再會會手囉。

【總管房】

向海大富再學一招「大擒拿手」，明日再跟小玄子打過。

隔日起來，仍是行禮如儀一番。

【[illegible]】

大夥兒可能都輸怕了…再借給溫有方四百兩翻本。

【練功房】

雖然「大擒拿手」精而不少，但還不夠看…

「小玄子！教你武功的師父是武當派高手，是不是？」[illegible]

小玄子今天怎麼？這麼匆忙的走？

【[illegible]】

「小玄子的師父果然是武當派的！」「那我們再來練練。」…

[illegible]「[illegible]借了七百兩給溫有方，今天是[illegible]的時候…」

「我都不有[illegible]了，[illegible]得如此慘絕？」寶哥嘴裡叨唸著。

【賭事房】

[illegible]寶哥拉到一旁說話…原來[illegible]小[illegible]懷疑還傳給他有「氣」……

「我在[illegible]時，連皇上的臉也沒見過，你在[illegible]服侍皇上，可否帶我去看看？」

「這個[illegible]，我帶你去便是。」

【上書房】

[illegible]輸，賭也是輸，還能賭錢嗎？海老公要的書可怎麼找起？

這是龍椅吧？雖然長得一副「貝戈戈」樣，坐[illegible]「[illegible]人來了，我得趕[illegible]」

[illegible]跟小玄子說話還節節進逼…

「[illegible]？」「[illegible]」

「你到底是誰？」

小玄子[illegible]「[illegible]」

知道[illegible]「[illegible]，難道[illegible]？」[illegible]

「你這就回海老公那兒去吧，好好用心學本事，明日咱們仍在老地方比武。」

【[illegible]】

「今日[illegible]？」「[illegible]，上書房裡書那麼多，哪容易找？」

[illegible]

【練功房】

跟皇上練過以後，奉旨再和力士比過…

[illegible]，我先走[illegible]

【總管房】

這老烏龜早已知道小玄子是皇上，還要詐？

「[illegible]門功夫[illegible]「[illegible]」，[illegible]」

[illegible]皇上，小心點。」

【練功房】

[illegible]

「這門功夫[illegible]師父教上乘功夫，再跟你比過。」

皇上走後，跟幾位力士練練武…

【總管房】

「公[illegible]的功夫……」

「不知他師父教的是什麼[illegible]千雙手。」「[illegible]」

又過了[illegible]

【練功房】

「你的千雙手[illegible]就試試去！」……「小[illegible]？」

「這是[illegible]，我學[illegible]，我[illegible]」

【總管房】

「我的千雙手[illegible]各有各的[illegible]」

「還不叫我去睡？」

「[illegible]點睡吧，[illegible]？」

寶哥[illegible]

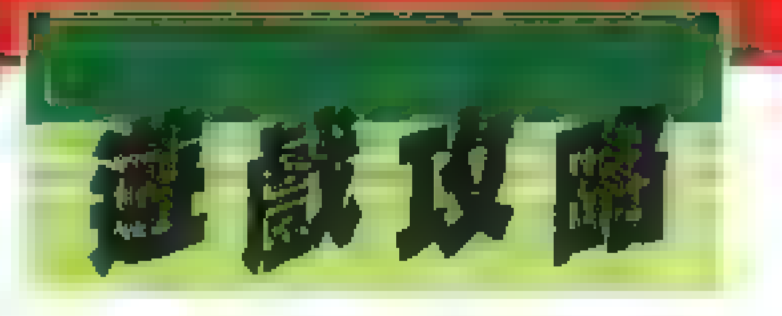
【[illegible]】

皇上今天[illegible]趟。

【上書房】

「[illegible]子？[illegible]拿了他…」

皇上[illegible]



時，皇上以咳聲為信，希望藉眾人之力將他拿下…還好皇上準備了十全大補丸和金創藥…

「鰲少保！我這幾名小太監在練摔跤，你是滿州第一勇士，你來指點幾招如何？…跟你鰲少保比，那自然不成，咳…咳…」

眾人一陣手忙腳亂才將鰲拜五花大綁。「你造反！帶了刀子來到上書房，罪該萬死！」

「我沒有帶…」

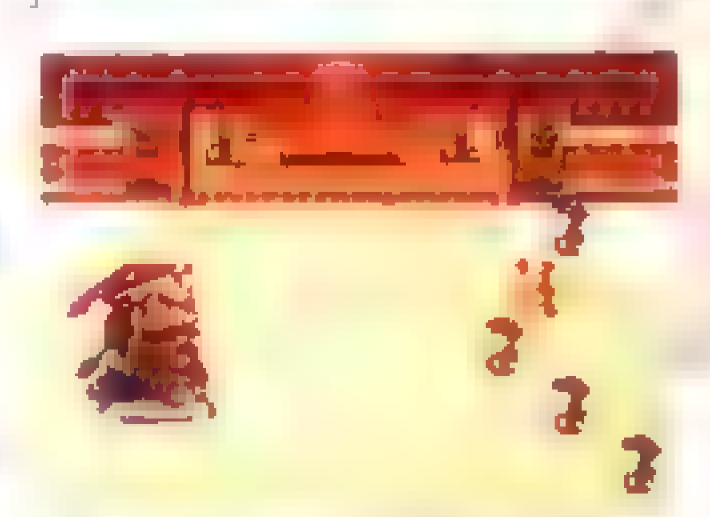
「我說有就有…眾位玩家可為見證…」

皇上下旨宣康親王、多隆和索額圖三人晉見，趁三人未到前，先用匕首割傷鰲拜的舌頭，再將匕首放到他身上，以防他亂說…抹黑…

「鰲拜大逆不道，竟圖行刺於朕…如何善後，你們看著辦吧！」

朝野協商後，將鰲拜押入天牢，一干黨羽亦已大部被擒。

「小桂子，我帶你去見皇太后…」



好「大仙」的鰲拜……

【慈寧宮】

「聽皇上說，今日擒拿叛臣鰲拜，你立了大功…賞你個六品品級，升為首領太監，就留在皇上身邊侍候好了。」

【[illegible]】

步出屋內，聽聞老烏龜自言自語：「算來他該是這兩天動手了，皇上的耐心可比先皇好得多…」

老烏龜瞎了雙眼，卻什麼事情都好像預先知道了?

「你今天立了大功，此後出入上書房更加容易…」

「又該睡了吧？」

隔日，「今天去上書房見皇上，記得留意有沒有四十二章經。」



寵物成美食，誰會高興？

【上書房】

來得正巧，皇上正要辦理鰲拜之事。

康親王：「啟奏皇上，會同王公大臣已查明鰲拜大罪共有三十條…」皇上免鰲拜一死，革職拘禁，永不釋放，「抄沒他的家產，所有同黨則一體處決。」

皇上吩咐索額圖：「皇太后吩咐，她老人家要唸佛經，聽說正白旗和鑲藍旗主手中都有一部四十二章經，你到鰲拜家中清查財物，順便替朕找一找…小桂子，你跟著去吧」

【鰲拜府】

鰲拜雖然貪污，卻裝成一副清官模樣，想來財寶必定藏於某處，得仔細搜搜…觸動門口兩隻石獅上的機關，打開地道入口……在地道內果然搜出二部四十二章經…

出得地道，索額圖嚷著要拜把，「皇上派了咱哥兒倆這趟差使，原來是要咱們發筆橫財…單子上是二百三十五萬二千四百一十八兩，咱給他抹個零，少個…」

「橫豎都要給，何不二部都給太后？」

「嘿…這倒偏離原著甚遠…」「那…好吧！」

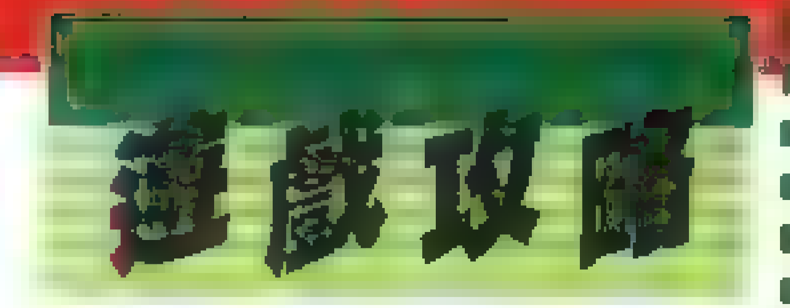
「太后指名要這二部經書，咱們這就先給送去了。」

鰲拜府

圖例說明：
＊：人物
▲：物品、寶箱
○：機關
→：穿牆、通道
★：陷阱

A

（地道）



【上書房】

將二部經書呈給皇上以交差了事。

【總管房】

海老公問明原委，「落入太后手裡啦？…很好…可惜啊可惜…」這種病狀叫老人痴呆症？老烏龜懷疑寶哥是茅兄的兒子…「早已知道我是冒充的？」

「老實告訴你，我每天和你練功，早已把化骨綿掌的掌毒逼入你體內…很有趣吧？」

盛怒的寶哥趁海老公不備時，用匕首刺殺他不意被一掌打到了御花園。

【御花園】

正想回去找海老公算帳時，那老烏龜竟追殺來了…先躲起來再說…

原來海老公是來找太后的，二人吱吱喳喳的說了段清宮外史…甚至還交了手…

「好奴才！你裝神弄鬼…以少林武功教小桂子，原來自己是崆峒派的…」

「奴才…太后以武當武功教給皇上，想誘奴才上當，只不過，那金蛇纏絲手是蛇島的功夫…您漸漸的油盡燈枯，再過一炷香時分，便會精力耗竭而死…」

寶哥一旁聽得血脈賁張，登時蹦了出來，與太后聯手教訓老太監…

「你…你受給這惡人打死嗎？」「他打不死我的！……你們的談話我一句也沒聽著…」

「我日後定有重賞，你先去吧！」



毒蛇出洞？

【總管房】

老烏龜死了，終於可以安心的睡了。

忽有太監傳旨：「太后有旨…尚膳監總管海大富因病逝世，現由首領太監小桂子接任尚膳監之職，並升為五品總管太監。」

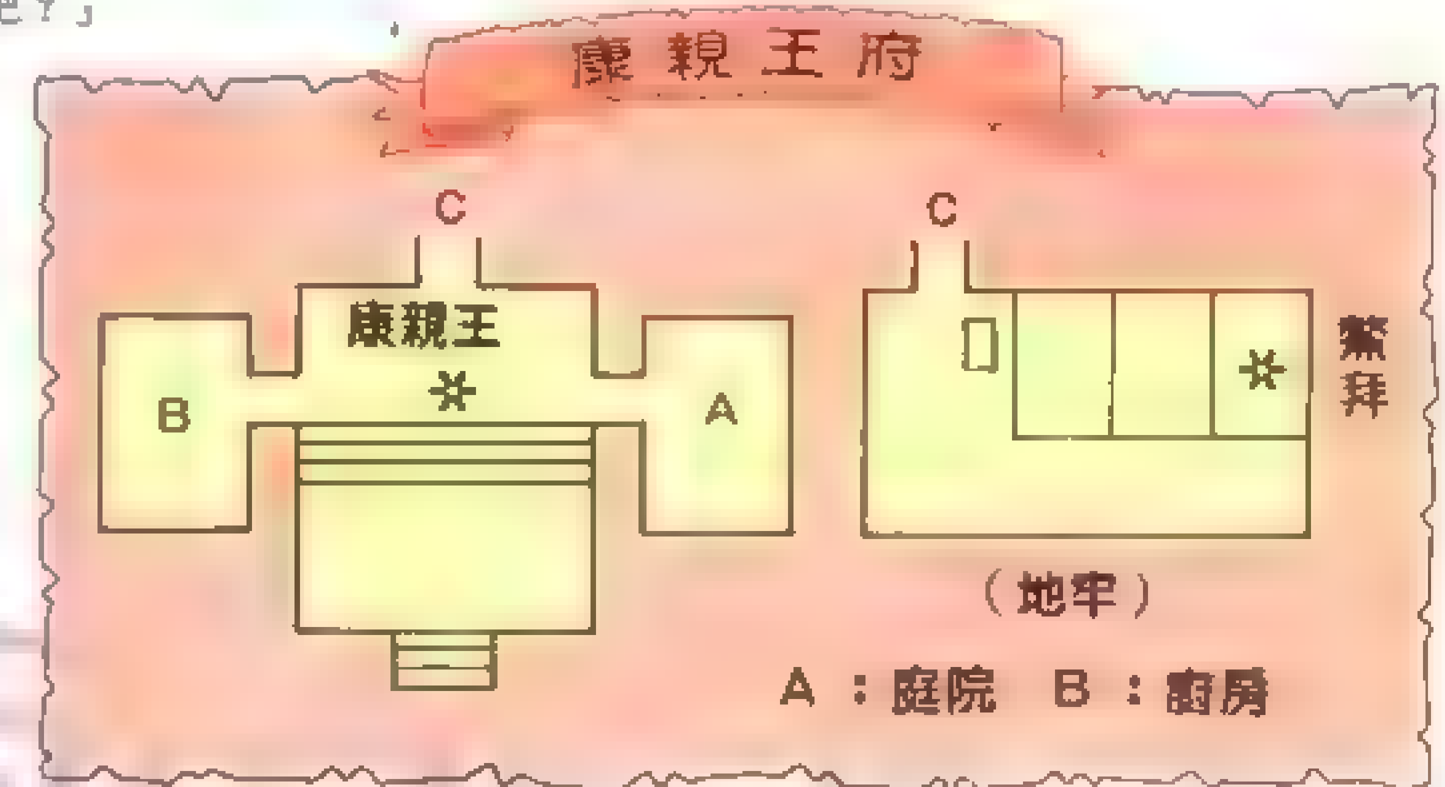
這宮裡也未免太有效率了…先睡吧……

【尚膳監】

新官上任三把火，先到「管區」接受幾位小太監歌功頌德一番，還刮了二千兩油水…

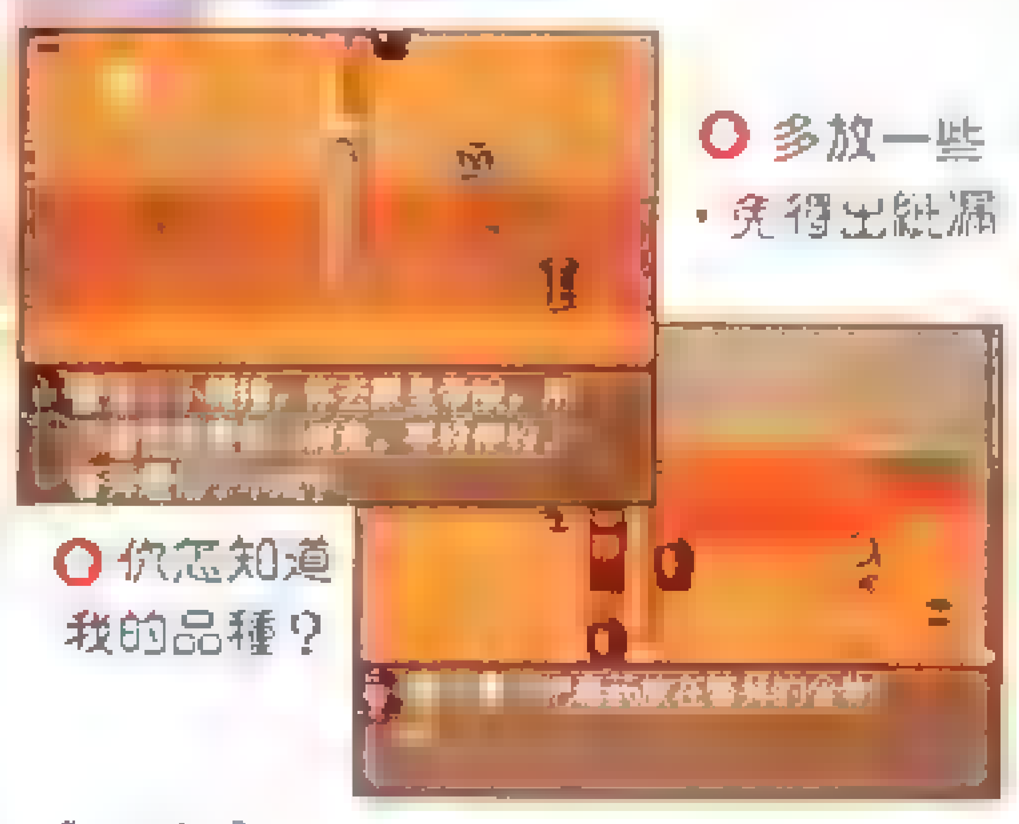
【上書房】

皇上得報，「鰲拜關在康親王府地牢整日大叫大嚷，說朕用刀子在他背上戳了一刀…這事由你記了最好…你到康親王府裡瞧瞧，看那廝幾時才死…」



【康親王府】

王爺執意要送獒犬，趁此時候混入府裡，謝過王爺後，單獨進入地牢。



多放一些，免得出紕漏

你怎知道我的品種？

【地牢】

鰲拜這廝果然叫得厲害…先將看敗的男僕支開，再將毒藥倒入給鰲拜的食物中…

鰲拜毒發後，忽闖進四個蒙面人將獄卒殺了…炸開牢門後竟跟鰲拜殺將開來…莫非鰲拜吃了毒藥發了瘋？「等他來殺我，不如我先宰了他！」…

「這小孩殺了鰲拜…先打昏他，將他帶走

康親王聞風而至：「來人！放箭！」

「啊…是桂公公的屁股？…」「不好…」一箭射死兩個蒙面人…」

「停箭！別傷了桂公公…」



【青木堂】

「這是什麼地方？」[illegible]進來一人…「小兄弟，你為何要殺鰲拜？」原來[illegible]人並非鰲拜餘黨，說話間又進來二人。

「韋兄弟，還記得我們嗎？」是吳老爺子和王師傅。

「別怕！這裡是天地會的青木堂…」[illegible]獲救，在[illegible]地方療傷。

[illegible]

「[illegible]殺了鰲拜，[illegible]何人？…你可願意加入天地會？…你願意拜我為師？…」

「[illegible]」

「你要做的第一件事就是[illegible]，現在先回去，明天再來…我會告訴你原因。」

【上書房】

[illegible]，可不能提天地會…

【總管房】

睡了一夜好覺。

[illegible]，原來皇帝着送銀票來，[illegible]「以本傷人」絕技。

[illegible]，好找個藉口出皇宮。

【上書房】

[illegible]找「師父」…

【[illegible]】

「[illegible]！我現在正式宣佈，任韋小寶為青木堂香主，如[illegible]，自有兄弟接應…我明天就走了，這本武功秘笈，你自己用功吧…另外[illegible]，我再傳你本會的[illegible]法『天父地母』…」

「[illegible]」

「別怕！海大富的毒，師父可用內力將毒逼出[illegible]」

【上書房】

「小桂子，有看到什麼嗎？…[illegible]…」

【總管房】

[illegible]：「師父的[illegible]，怎麼辦？」

[illegible]，那就買著吧！

【上書房】

「小桂子，今天放你的假，你去宮外玩玩…」

去哪兒玩去？

【[illegible]】

[illegible]金有銀！」想必是天地會的兄弟?!

「公公！麻煩你到回春堂一趟…」顧不得吃了…

【回春堂】

高彥超：「那邊躺下的是徐天川徐三哥，今日給人打成重傷，特來報知韋香主。[illegible]的兩個年輕人，叫『白氏雙木』[illegible]兄弟…」

[illegible]：「倘若跟[illegible]的人動手，第一是敗不得，第二是殺不得人…」

「香主不必親自出馬，[illegible]，結果再向香主回報[illegible]」

「我若不去，[illegible]」[illegible]高彥超去買件袍子，好喬裝打扮[illegible]活脫像個闊少爺，「[illegible]就去吧。」

【[illegible]】

白寒楓：「[illegible]」

「[illegible]」

「是家兄寒松不幸亡故，[illegible]於我嗎？」

何以說是死在天地會手中？[illegible]

「住手！」屋外進來一人，[illegible]「[illegible]蘇岡」。

幸由蘇岡居中協調，[illegible]…經過一番折衝，事情終得轉寰，眾人靈前吊祭一番後離去。

【[illegible]】

[illegible]：「不好了[illegible]」

人既走不動，[illegible]…我們馬上要人去！」

【[illegible]】

「列位去而復返，有何見教？」

「蘇四俠，這件事可是你們的不是了…請你先放了人…」

看來蘇岡並非裝佯，只好作罷…找人要緊。

【回春堂】

「韋香主，天色已晚，你趕快回宮裡去…[illegible]」

【總管房】

睡了一夜好覺。

【御膳房】

[illegible]

太監：「這是北城錢興隆肉舖的錢老闆，今兒親自押了[illegible]」

[illegible]





○豬肚藏嬌？

【[illegible]】

「借把刀子使使…」給了把匕首給錢老闆，豬肚裡竟藏了個小女孩?!

「[illegible]木王府[illegible]，木王府[illegible]公主[illegible]妹子，木王府人[illegible]我們天地會打架，[illegible]來到了京城，木王府人要行刺他…」

[illegible]…被偽太后[illegible]了[illegible]

【[illegible]】

[illegible]：「今日我要吃[illegible]，你們[illegible]做了送來！」

【總管房】

哄哄小郡主…藥送來了，可是小姑娘執意不吃，[illegible]好人…

「[illegible]出[illegible]去…」終於肯吃了…

[illegible]，邀韋哥過府喝酒看戲兼打牌，[illegible]嗎？

【[illegible]】

[illegible]，忽報平西王世子駕[illegible]「殺竹槓」妙招…

[illegible]功夫…[illegible]

【庭院】

康王爺好意，點了三齣戲碼…

找[illegible]「[illegible]名號[illegible]何來？」[illegible]，早記名總兵，一直在王府[illegible]…

挺悶的，到別處逛逛去…

【廚房】

[illegible]…二人在牆角鬼鬼祟祟的，其中一人還給機關給弄死…[illegible]發現[illegible]

【庭院】

向眾人告辭後，趕緊回宮裡。

【康親王府】

[illegible]出大門，[illegible]

【總管房】

經過六十個時辰後，郡主[illegible]已解開，折騰了[illegible]，忽聞又鬼叫喊[illegible]…

「敢情是太后？[illegible]太后[illegible]殺我滅口[illegible]！」外頭侍衛大喊抓刺客…是[illegible]老公朋友？還是[illegible]的偽詐？

郡主聽到刺客[illegible]木王府人，執意要[illegible]…[illegible]外遇上她受傷的師姊，趕緊[illegible]進房裡——

還得找偽藥？

【[illegible]】

[illegible]太監[illegible]

【總管房】

將[illegible]和蜂蜜放進藥碗中攪爛成「[illegible]」，[illegible]傷口上，[illegible]…

[illegible]郡主[illegible]，[illegible]打情罵俏後，侍衛房副總管瑞棟來訪，「[illegible]太后懿旨，有關今晚刺客闖入之事，命我向桂公公查問明白。」



○這叫一口咬定?!

這斯竟要韋哥同去見太后…[illegible]他…死老頭韋守住房門不讓[illegible]竟然咬死了？身上還藏有[illegible]。

「把[illegible]的[illegible]在他[illegible]，[illegible]結…」門外有[illegible]，「[illegible]總管去見他！」[illegible]。

「皇上怎知道瑞棟和我在一起？」

【御花園】

「[illegible]」

這分明是太后來要人的，試著用銀票打發二人…兩個跑去撿銀票，一頭來了張康年和趙齊賢，事不宜遲…

「二位大哥！那兩名太監勾結刺客，大夥兒快[illegible]」

「[illegible]」

「先帶回刑房再說吧。」

【刑房】

順勢將太后派他二人來找韋哥之節[illegible]成太后[illegible]他們[illegible]

「你們是太后身邊的人…這就回去吧！」二人走下門，[illegible]…

「[illegible]」



【總管房】

剛要進屋，冷不防太后由身後冒出：「你膽子好大！連我也敢誣告…」

情急之下，謊稱瑞棟受了二萬兩銀子去了五台山…「倘若我死了，他就將這其中的原因，詳細的稟告皇上…」總算逃過一劫…「讓老婊子知道瑞棟已死，我可沒命…」


太后息怒，奴才馬上吃鳥頭牌……

進屋裡[illegible]化了…安慰一下[illegible]位姑娘，趕緊見主子去…

【上書房】

皇上詢問刺客之事後，傳多隆晉見，再問個詳細…

「這事可疑…小桂子，你將這些刀劍和衣服，還有刺客的口供都拿去給[illegible]個人，就有大大一筆財可發…」

「[illegible]！」

「賓果！…你這就去吧！」

【總管房】

既然要出門，先抖安撫二位俠…這方怡始終心繫著師兄劉一舟…今晚沒得睡了?!

【吳府】

「皇上吩咐我拿點東西給您瞧瞧…少王爺！你膽子大不大？」……趁機整整那盧一峰…

「[illegible]，這裡[illegible]萬兩，[illegible]轉交多總管及眾位御前侍衛。」

「嗯…這又難辦了…我先瞭[illegible]…」

【上書房】

誠實的報上五萬兩…「全分給侍衛們，就說是皇上賞賜的…」

【[illegible]】

將五萬兩交給多總管，「請你查查反賊之中可有個叫劉一舟的？」

剛走出門，跑來太監說錢老闆又送來一口「義豬人參豬」…

【御膳房】

「那口『花雕茯苓豬』已搞得我虛火上升，麻煩不堪，我那還吃得消？」

「這是小的一點孝心，以後可再不敢麻煩公公了…」臨走交給寶哥一張紙條…

【總管房】

「你劉師哥的事還沒查到…」

將紙條請郡主唸唸，「這是回春堂的藥方…你用得著回春嗎？」…

是天地會的人有事…「我去去就回來！」

【回春堂】

「沐劍聲送帖子來，說要請我們吃飯…他是沐王府的小公爺…」

「『茯苓花雕豬』的哥哥？」「正是！」

玄貞道長：「咱們兵分二路，一路先去探路，一路保護韋香主…」

「等我換裝後便出發！」

【沐府】

一陣寒喧後，沐劍聲吩咐開席，席間出現徐天川…原來是被吳三桂的走狗擄了去，幸虧沐家小公爺和柳老爺子相救脫險。

柳大洪是沐劍聲的[illegible]，「[illegible]，以哪一位為首？」…雙方議定救出沐王府被捉的刺客和小郡主，言畢[illegible]眾人即辭離。

【回春堂】

「錢老闆，明天一早，你再抬兩口死豬到御膳房去，再到我屋裡裝了人，我會抬[illegible]兩口豬[illegible]，送你抬出宮去…」

換了裝找吳應熊去，盧一峰那狗賊抓了徐三哥，非得再整整他…

【吳府】

「盧一峰那狗娘養的…」「[illegible]？」

「我要打斷他狗腿，帶他去自強活動…」

「[illegible]定[illegible]。」

【上書房】

謊稱有探刺客頭子，但無下落……

「…你裝著將刺客救出宮去，刺客當你是同[illegible]，自然容易追查…」

「正合我意…」

【[illegible]】

既奉命放走刺客，小郡主和方姑娘倒不忙著放了。

先支開張、趙二人，「我受人之託，來救一位名叫劉一舟的朋友…」

問了半天沒個準兒，適巧張、趙二人又回來了，先走再說。

【總管房】

跟方姑娘談妥條件，救出她師兄後得嫁韋哥為妻…一夜好眠。

隔日一早，方怡寫了封信要轉[illegible]，[illegible]人去吧！



【刑房】

剛要進入時，張康年卻突然跑了出來，「要如何放人呢？」「等我再詢問幾句吧。」

等二人出去後，將方怡寫的信拿出，費了一番勁才取得信任…「我到外邊想想法子去！」

【侍衛房】

「多總管，我要用些迷藥，你能不能弄些來？」

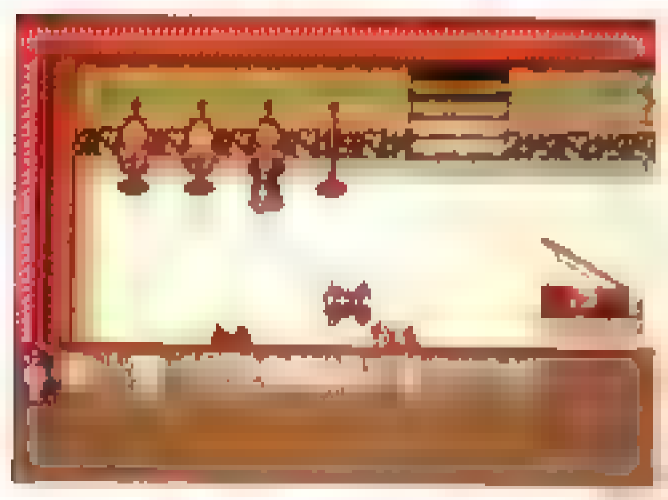
「我身上正好有蒙汗藥，你就拿去吧…」原來多隆曾抓了宗人府的鑲紅旗統領和察博，用的正是此招…瑞棟是與和察博藏了一部經書…是了，大概就是瑞棟身上的四十二章經了…這一瓶蒙汗藥，足可迷昏幾百人…

臨走由櫃子拿走一件太監衣服和兩件侍衛衣服…

【刑房】

正要下手時，忽傳太后召見，央請張、趙二人擋上一擋，趁機將蒙汗藥倒入酒中…待三人昏倒後，[illegible]人…將侍衛衣衫給吳老爺子和敖兄換上，劉一舟沒有辮子只假扮太監…

「你們跟我來，若有人問話，儘[illegible]啦吧…」



小心肉喔……

【御膳房】

錢老闆果然依約而來，按計劃先數落一番…「兩位侍衛大哥，[illegible]人與這位公公將姓錢押出宮去…」

心裡不踏實，跟出去瞧瞧…「錢老兄，你領三位去見沐小公爺和柳老爺子…」

【刑房】

狠下心用匕首將太后差來的黃金魁做了，再用化屍粉將屍首化去…設法喚醒張康年，「太后派了姓黃的太監來，使蒙汗藥迷倒了咱們，救走了三名刺客…」

再叫醒趙齊賢，安撫一番…

【總管房】

告訴二位娘子人已救出…「得出去鬼混一下，好裝成追查幕後主使之人…」

【回春堂】

聽說總舵主到了，「總舵主吩咐，他在京城不能久留，請韋香主馬上去見他老人家。」

【青木堂】

得知錢老本已將吳立身一人之事辦妥。

見過師父，說話間，高彥超報說雲南沐王府的沐劍聲和柳大洪造訪……眾人一陣紛擾，主流和非主流終於有了交集…「當下之急，應集結眾人對吳三桂，誰殺了吳三桂，大家就都奉他號令…」

「要是我殺了吳三桂呢？」背後忽地躍出一人，「在下李西華…恨吳三桂這奸賊入骨，忍不住多口，眾位恕罪…」

吳三桂坐鎮雲南，要找他[illegible]，[illegible]計議…李西華先行離去…

提醒柳老爺子得搬個家，並得傳授沐王府的「沐家陣」陣法…聽說師父要試武功，連忙推說回宮覆旨…還是得到師父傳授「棄卒保帥」陣法…

「你明日再來，為師再傳你武功！」

【上書房】

「皇上料事如神，造反的主兒果然是沐王府的…沐劍聲其實是想嫁禍給吳三桂…他們還誇皇上是鳥生魚湯。」

「哥哥…是堯舜禹湯吧?!…我去慈寧宮向太后請安，你跟我來…裝什麼屏面？我帶你見太后，可是要保住你這顆腦袋…」

【慈寧宮】

「小桂子，你買過冰糖葫蘆沒？」還賴著這事？「改賣糖葫蘆了…」

老婊子將了寶寶一軍，留他在慈寧宮…待皇上走後，「有本事的，你就出去看看…」門口竟守著一位胖大姐…

「柳燕，你陪這小鬼[illegible]，[illegible]假，咱們就饒了他，將他還給皇上算啦…」

「小兄弟，咱們走吧…」

【總管房】

「妳等著，我去床底下拿經書…」先跟二位姑娘套好招再引柳燕過來…人狗陣[illegible]拿下她…「得想[illegible]子逃出去才行！」

要二位姑娘扮成太監，先找個地方躲躲，明兒一早混出宮去…

用化屍粉撒在柳燕的傷口上，但屍身並未立即化去…「化屍粉用得太兇了…沒關係，慢慢的就會化去…」

【[illegible]】

先進去裡[illegible]…[illegible]了很[illegible]？

回去[illegible]吧…

【總管房】



一肚子壞水……



化屍粉還沒把豬腳化去？「老子把這兩隻豬腳丟入老婊子屋中，嚇他個半死！」

拿起死人腳後，發現方怡的髮釵…

【慈寧宮】

四下無人…右邊櫃子搜出三本四十二章經…再將豬蹄放進櫃裡…「啊！有人來了…」

這人不是尋常宮女，莫非是來盜取經書？又有人來了…這次真的是老婊子…假宮女躲進左邊櫃子內躲…進來這人是老婊子的師兄假扮成的…柳燕是她師妹？老婊子終於發現經書被偷，「這是柳燕…她被人害了…」

躲在櫃後的假宮女忽然跳出將太后殺了…「這男的殺了假宮女後，怕也會找到我，不如出面與假宮女合力跟他拚了！」…

外頭大喊有刺客，假宮女一把抓了寶哥飛出…

【御花園】

假宮女就是陶宮娥，「你在太后床底下幹什麼？」



拍到照片沒有？

「我奉了皇上之命搜猴兒…」

「咱們走不出去的，你假裝去幫忙搜捕刺客，我回房去了…」

【慈寧宮】

門口侍衛說太后受驚正在休息，「難道老婊子沒死？不會吧?!」

【[illegible]】

叫二位姑娘回房較為穩當。

【[illegible]】

「妳們先待在房裡，衣服可別換下…」

【皇上寢宮】

通過門口宮女，進得屋內，「太后出事了？」

「我去向太后請安，你跟著來。」

【慈寧宮】

老婊子果真沒死?!「這下子我可死了…」

「…我[illegible]很好，[illegible]…皇上，你們大家都走吧。」

老婊子說話上氣不接下氣，想必是傷了[illegible]…

【上書房】

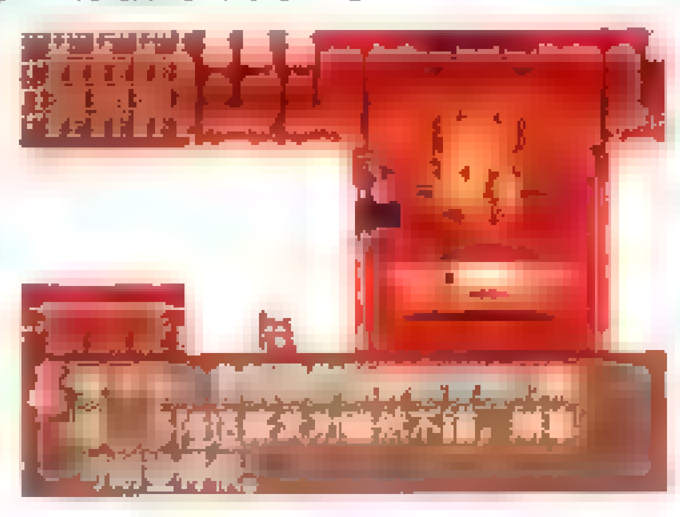
「小桂子，你看那太監和宮女為何互毆而死呢？」

時機到了，告訴皇上實情…迫不得已向皇上獻身…證明男兒之身…

「哈…小桂子…你發育不良…」

「皇上正經點…皇上生父還在世，住五台山…今晚死在宮裡的是個男人…」

「小桂子，我們去夜探慈寧宮…」



男人看男人，皇上未免太前衛

吩咐門口侍衛不得聲張…屋裡傳來說話聲…」

皇上傳多隆[illegible]…「果然是個男人…這賤人逼走我父親，害死我親娘，又擾亂宮廷…小桂子，你替我走一趟五台山，我給你一道敕令，必要時可調動文武百官……」

「是！皇上。」

【[illegible]】

「萬事大吉！咱們這就出宮去吧！」

【[illegible]】

「總舵主昨晚出京去了…去台灣一趟……」

「台灣出了什麼事？」

「總舵主一位兄弟剛正參選台灣首任民選省長，他老人家有感於身為台灣人的悲哀，因而專程前往站台助選……」（博君一燦，請勿見怪）

「嗯…麻煩你請徐三哥來。」二位姑娘該如何安頓是好…

徐天川：「韋香主，你們先到珍味坊用飯，老頭兒備好車馬再去找你們。」

【珍味坊】

點好菜正要用餐時，出現喬扮的陶宮娥，[illegible]……

【城外】

「我聽說太后要派人攔截奪回經書，特來護送一程……」陶宮娥本名陶紅英，與寶哥結拜，以姑姪相稱。

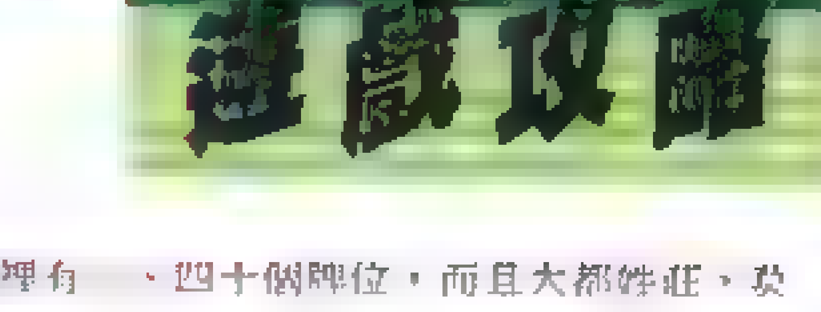
陶姑媽道出另一段秘辛：「…滿州八旗，黃白紅藍，正四旗，鑲四旗，每一旗旗主各有一部四十二章經…八幅藏寶地圖便藏在八部經書中…滿州人藏寶的那座山，是他們龍脈所在……」

「姑姑先回宮，待我回到宮裡…」道過保重便分手了。

【珍味坊】

「徐三哥，車備好沒有？」

「我約了車伕在城門相見。」「出發吧…」



【城門】

甫一出城，遇上李西華執意同行遂與沐劍屏、方怡、徐天川等五人同上馬車出城……



遊戲企劃叫我來的……

上五台山途中……

【五台山】

【迷霧林】

被大霧困住，走不出去…

李西華：「難道傳聞是真的？有一家人給鰲拜害死了，化作鬼魂停泊在這一帶……」

聽李中悴作嚮道，有人找到一把鑰匙，便從林中的房子通往地下去了……

「我們住這附近的人有一種符…賣你一萬兩？」「你好嘛不去搶?!」

果然在一口棺木裡撿到把兩鑰匙，打開林中房子（A），由屋內地道口（B）進入……

【鬼屋】

天色已晚，總得找個地方睡覺…進入屋內，湊近牌位前供桌…



莊園藏寶還真不少



莊家鬼屋?!

「這裡有　、四十個牌位，而且大都姓莊，莫非是莊家鬼屋？」「有人來了…咱們扮作一家人，隨機應變…」

「幾位可是北京城來的？途中可見到一個十四、五歲的小太監？」原來是追殺來的…瞧一頓好打後竟跳起舞來…還有配樂？

「洪教主萬年長生！永享仙福！壽與天齊！」唸完咒語後，武功竟增為數倍…，果然難以招架，被綁捆成五團麻花捲…

人都不見了？給惡鬼抓走了？屋外飄進一女鬼…這還能不嚇倒嗎？……

醒轉後趕緊到供桌前祭拜一番…進來一女孩……

「我叫雙兒，我家三少奶想見一見桂相公。」

跟莊家三少奶奶重提手刃鰲拜經過……

「桂相公大恩大德實難相報…小丫頭雙兒就送給恩公了……」

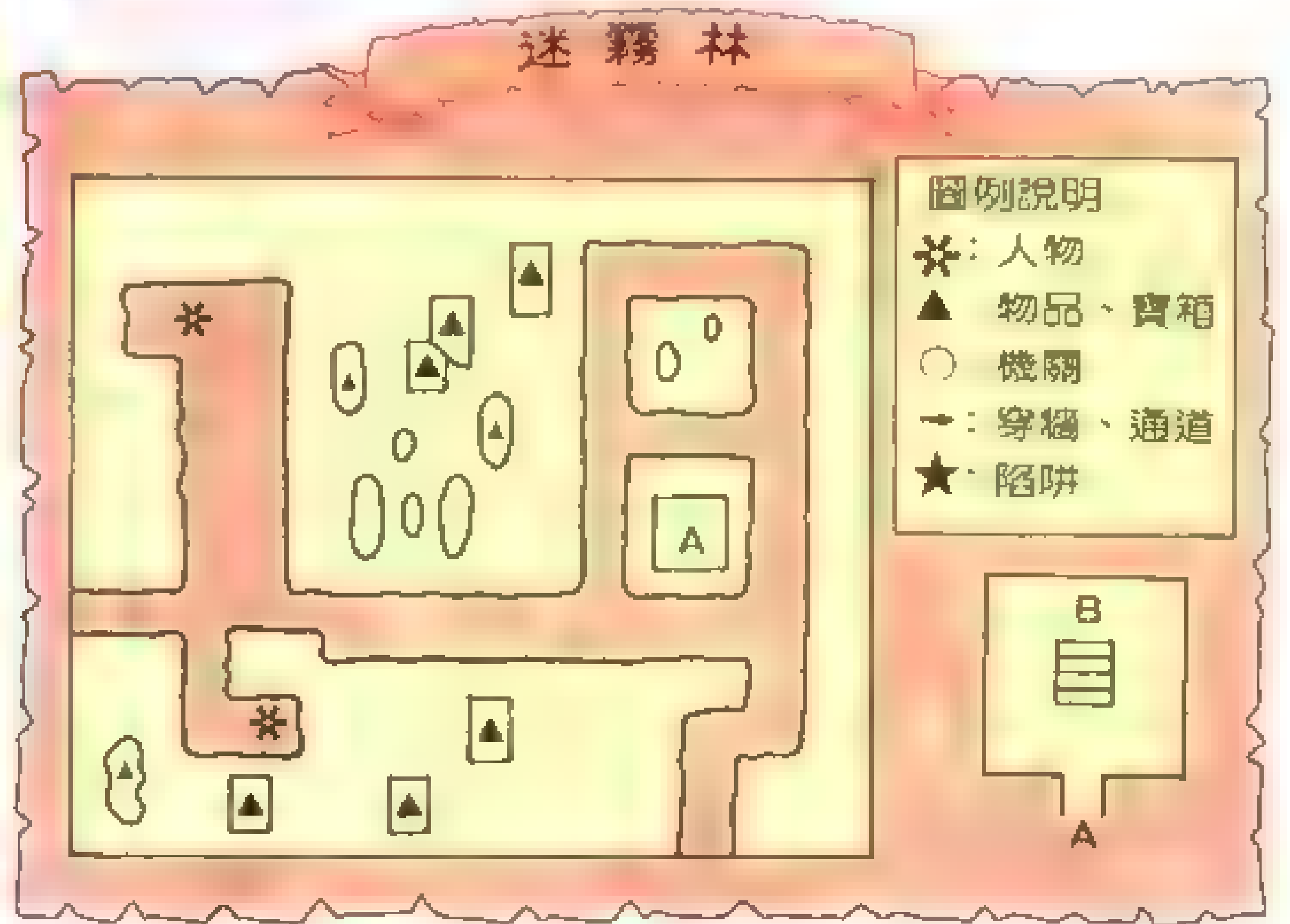
別過莊夫人來到屋外，雙兒提及係由吳之榮陷害於莊家…跟隨雙兒離開此地……

【五台山山腳】

向麵攤叫了兩碗麵食後落座…三個喇嘛跑過來打劫…想不到雙兒武功這般了得……

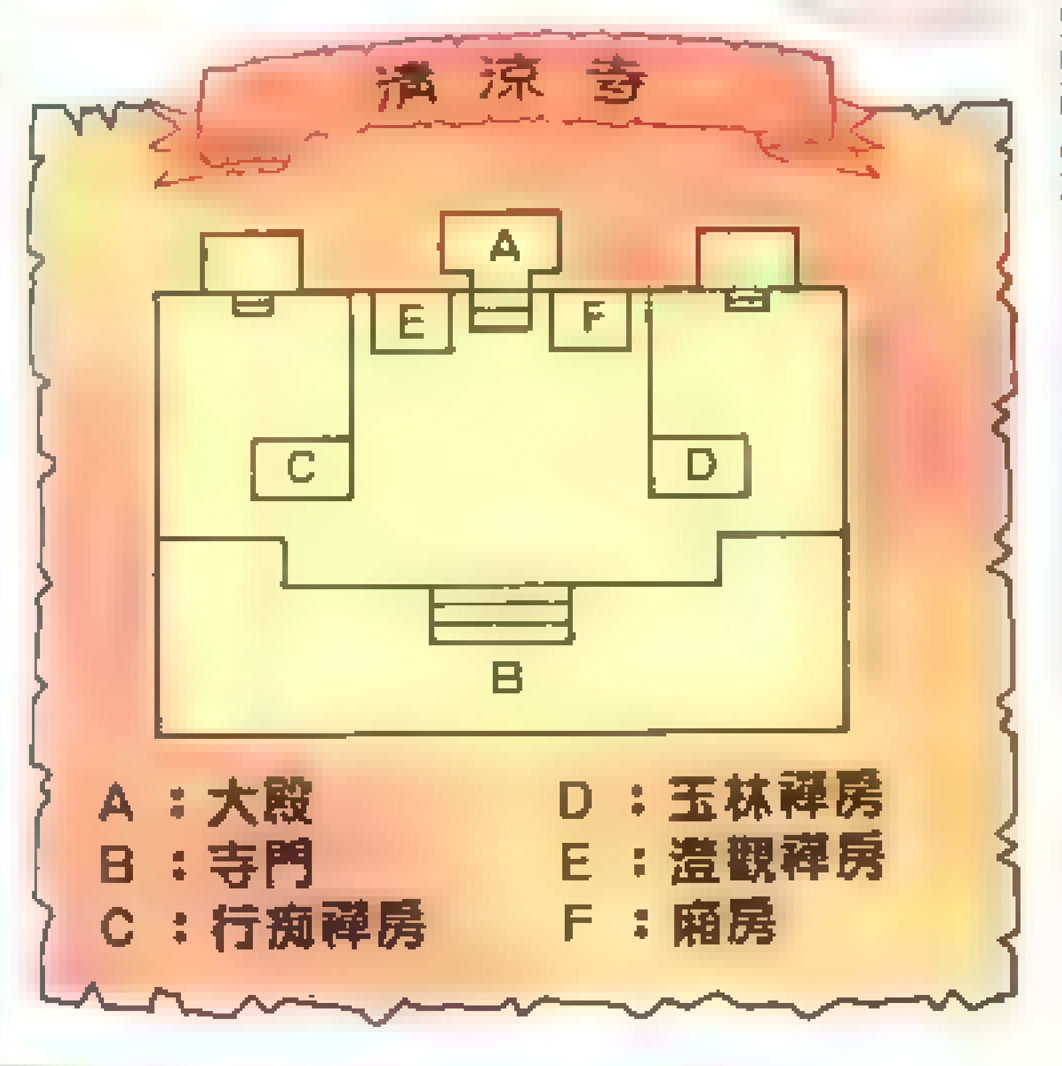
縛在中間的喇嘛會說漢語，「我們是菩薩頂大文殊寺的喇嘛，奉師父之命到北京送一封信。」……

央麵攤老闆差小二哥去買套衣服給雙兒喬扮男裝，順便代備些禮品…向老闆兌換幾張銀票後上路…









【五台山山道】

小心避開野獸襲擊，一路走上清涼寺…

【寺門】

「我們由京城來到貴寺做法事，請引見住持。」言畢被引至廂房略事休息。

【廂房】

「老衲澄光，是敝寺住持…這附近有金閣寺、普濟寺、延慶寺等等淨土宗，施主何不移步去做法事？」

「方丈執意如此，所帶禮品也須親手交給寶刹諸位師父才是，就算火工道人也都有份…」

別的方丈都是搶着做法事，這老和尚卻推三阻四，將送上門的銀子往外推？

【大殿】

在此一一布施…何以不見有跟皇上長得像的？

走出大殿見有一群人鬧著…

澄光：「原來佛光寺心溪方丈大駕光臨…」身邊尚有西藏拉薩來的大喇嘛，硬要搜山…

【行痴禪房】

「這是本寺一位高僧坐關之所，眾位不可壞了他的清修。」老和尚抵不住巴顏二人，門還是開了…

裡頭的老和尚想必是小皇帝的爸爸…「雙兒！動手保護這和尚…方丈還不幫忙？」

四人聯手擊敗一干人等，並擒住大[illegible]…

【大殿】

喇嘛說為找一個十年前盜取藏寺[illegible]之人而來…這事如何了局？得跟那大人物商量商量…

「我去請示玉林師兄，他是行痴的傳法師父。」

【玉林禪房】

將皇上手諭拿給玉林大師…「[illegible]…」

澄光：「老衲[illegible]…施主，請至廂房休息，別再打擾玉林大師了。」

【廂房】

雙兒好像不高興？「我做官是假的，我是天地會青木堂的香主，『天父地母，反清復明』，懂了嗎？」

當下決定去把老皇爺搶來…

【行痴禪房】

老皇爺初時不肯，一聽到二位皇后的事，精神可來了…索性將老婊子的事說了開來…「幸虧你點破，咱們快走吧！」

豈料玉林大師擋住去路，又來了大批喇嘛攻寺，幸有少林寺八大金剛相助…

「回去告訴皇上，就算來了，我也不一定見…這部經書交給你的主子，轉告他，要天下太平，「



永不加賦」四字務須牢牢記住…」

「是…雙兒，我們走吧！」

【五台山山路】

途中遇上胖頭陀，「你是是從清涼寺來？」這人功夫了得，竟將四十二章經給搶走…幸得澄心大師適時相救…胖頭陀竟將寶哥抓走了…



怎麼用拖的?!

大戰胖頭陀

留意背後石碑

【胖頭陀屋】

「另外七部在哪兒？」

牆角有座石碑正可拿來做文章…原來胖頭陀是同路人…不識字?!

幸虧澄心大師與眾人追趕得快，合力擊退了胖頭陀…「既然小施主不肯赴神龍島，那也沒法了，眾位請吧…」

【五台山山腳】

「施主是否即回北京？我們奉玉林大師之囑，護送施主上路。」

請韃靼老闆代僱幾輛大車…「雙兒，我們回去吧！」

【北京城】

【城門】

別過眾位大師正要進城門時，身後跑來方怡…神龍教找的是寶哥，早就放了他們…誰料一問及小郡主，方怡倒跑了…

【岸邊】

「我們駕船出遊，過神仙一般的日子，你說好不好？」「好姐姐應該不會害我的…」

【船上】

三人快樂的喝酒，但皆醉了…

【神龍島】

【客房】

咦？牆上碑文不是胖頭陀屋裡見過嗎？難道此地是神龍教?



正想出門…「胖頭陀！果然是你…」

不看一下出不去的

「韋旗主，我是好意請你到島上作客的…這位是陸高軒陸先生…」

「敝人聽聞韋公子識得甲骨文，特請來本教指教一番…請到龍王大殿與本教教主一聚…」

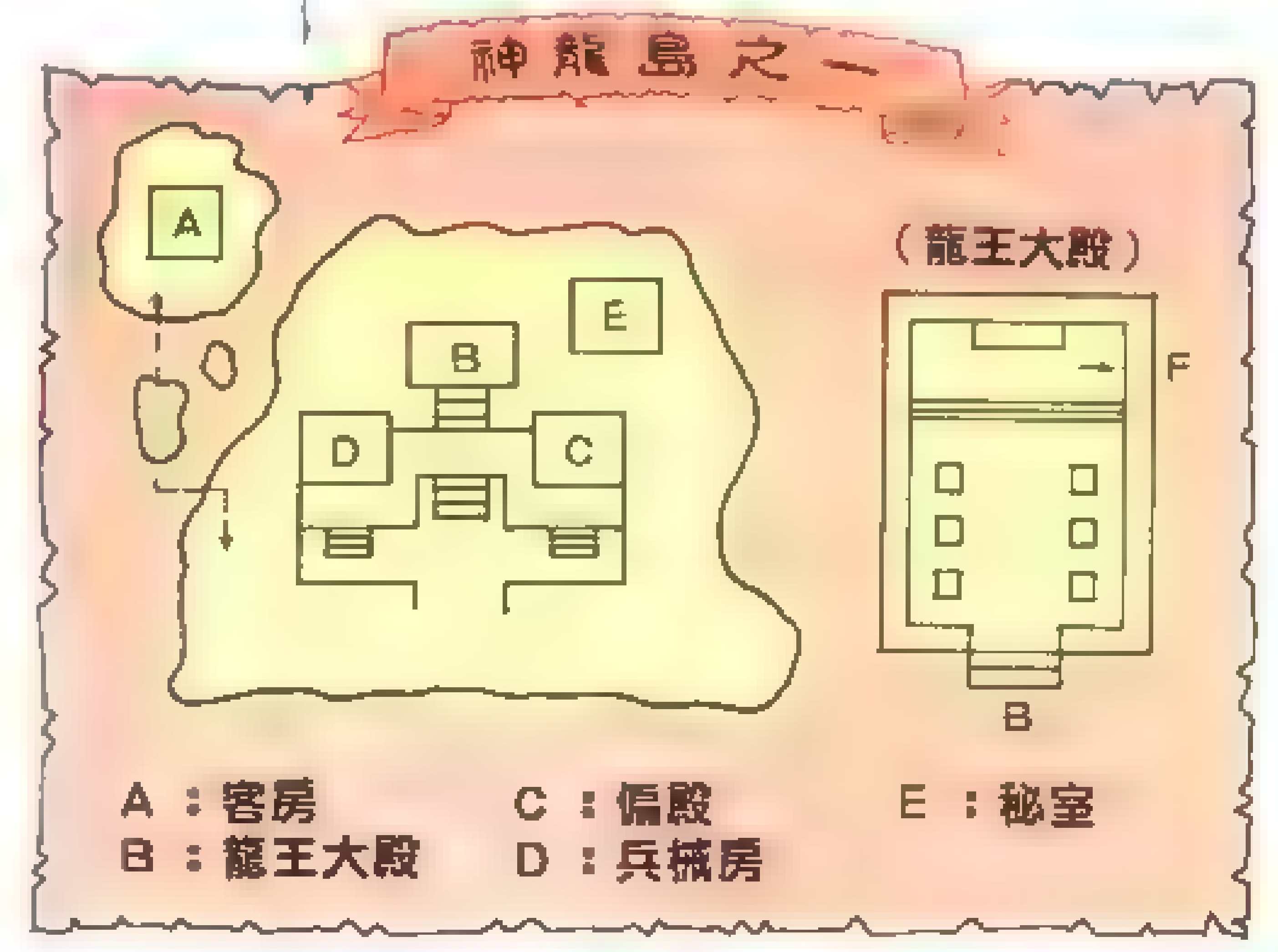
【龍王大殿】

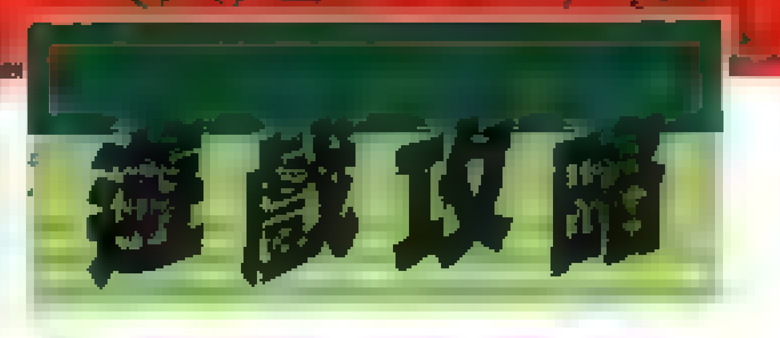
剛要進入時，忽由殿內闖出一人…

洪夫人：「白龍使辦事不力，無法如期把經書交出來，教主已把他處死…為了四十二章經，還使鄧炳春及柳燕兩教身亡…」

教主夫人甚是美貌…讀讀石碑上的古文，弄得倆口子樂不可支…得賜「豹胎易筋丸」和「龍王陣」陣法…更被任為白龍使…

「小兄弟，本教以教主為首，底下就是青、黃、赤、白、黑五龍使…你暫時在島上休息，待有事時再找你。」







這一進去出得來嗎？



有生意眼光

【[illegible]】

住這島上號稱閉月羞花的洪夫人自從遇難之後，但給教主發現，不免有殺身之禍…得想法子離開才行…方姑娘和雙兒也不知哪去了…

【[illegible]】

宮城裡的寶勢師傅吳剛應邀到神龍島爲教主賀歲表演，「…如果要走的話，最好趁現在…教主和夫人也離開島上了…」



象大哥，借個路過過……

【[illegible]】

殿內右方找到一條秘道…

【秘密花園】

殺了守門人（G）並跳入水裡…

【水底迷宮】

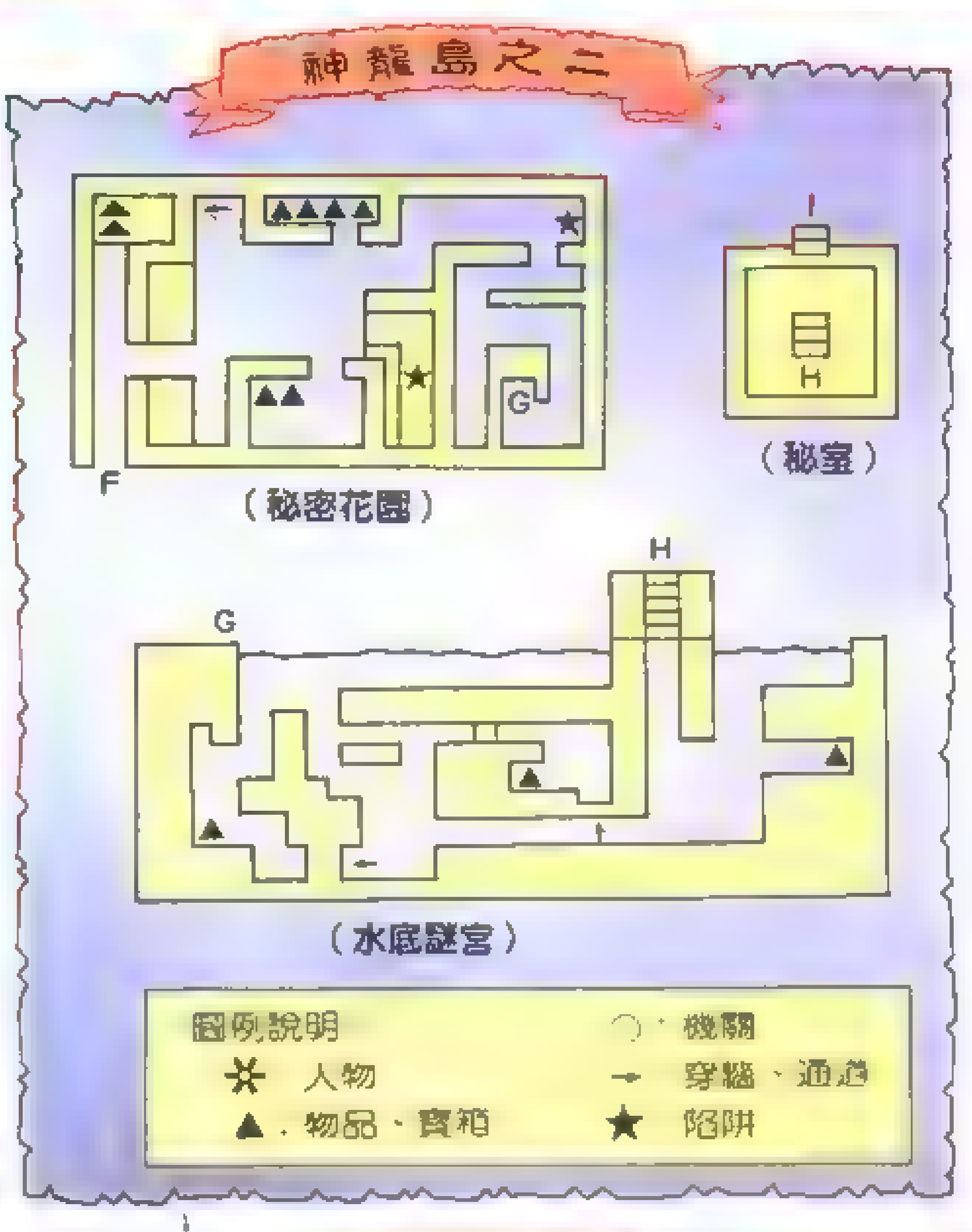
水中找到白龍令後（位於左下角，沒拿到是出不了迷宮的）由階梯（H）爬上……

【秘室】

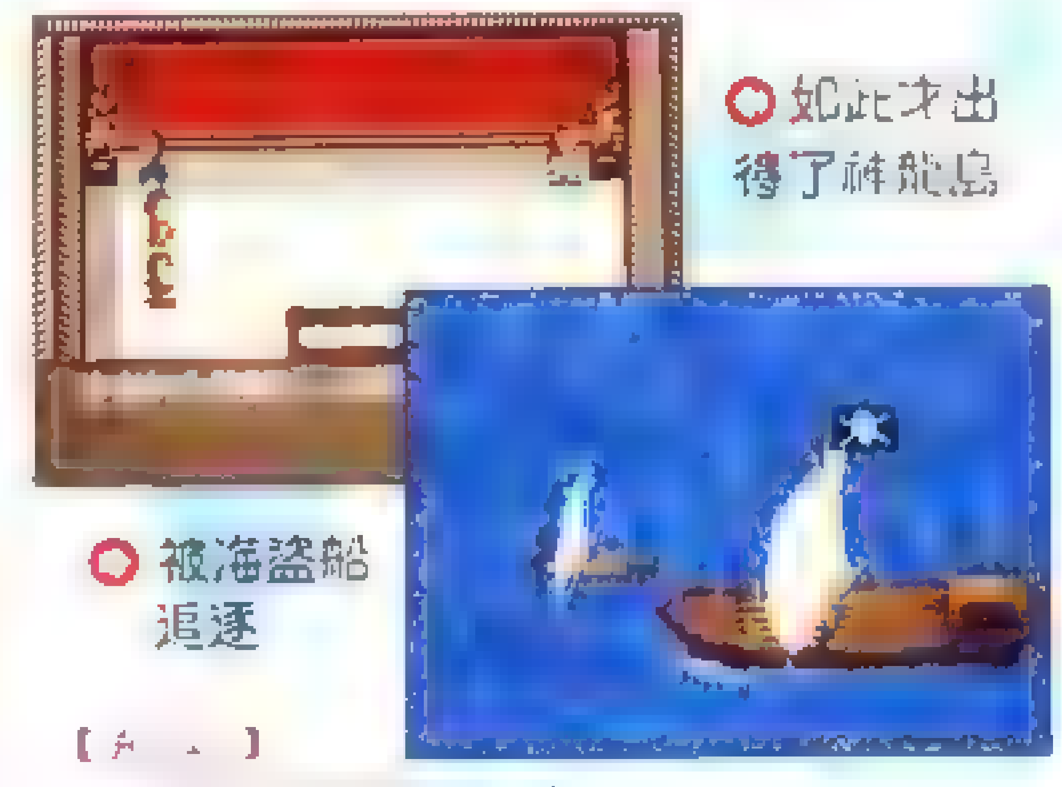
雙兒正在這裡…陸高軒和胖頭陀也追了上來…幸好已取得白龍令才得取信於[illegible]人。

「幫我找條船吧…」「好的…教主可有指示，何時給我的豹胎易筋丸的解藥？」

「還有解藥？難道…這是毒藥？」…



大廳的機關也現出[illegible]了（I）…



如此才出得了神龍島

被海盜船追逐

【[illegible]】

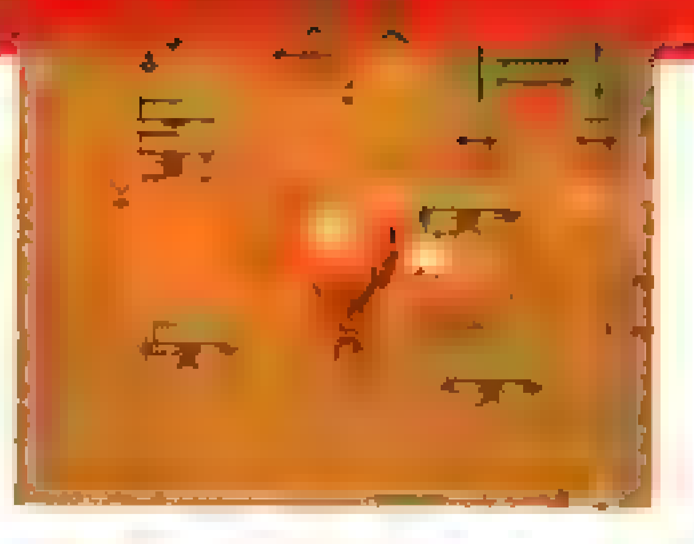
寶哥與雙兒被海盜抓走。

【[illegible]】

苦無良策時，忽聞隔壁房有聲音，不免湊近聞聞…原來是比利時來的傳教士南懷仁，他有個熱氣球可回到中原，那得想個法子救[illegible]

先幫海盜打開牢門…與雙兒合力將船艙內的海盜一一做掉…到牢門前救出南懷仁…爬上甲板後，準備熱氣球需點時間，[illegible]有賴我們護衛。

「行了！」三人搭上熱氣球離開。



乘熱氣球回北京城



【[illegible]】

皇上已將假扮太監乙事告訴多隆和索額圖了，南懷仁先與二人進宮面聖，得先安頓好雙兒再回宮裡。

【[illegible]】

將房子租下安頓好雙兒後換裝入宮…

【[illegible]】

將詳情稟告皇上並呈上四十二章經。

「…你上五台山去，出家做了和尚，就在清涼寺中服侍我父皇…咱們總得想法子迎接父皇回宮…」

突然闖進建寧公主，吵著要跟皇上比武…「小桂子，你陪公主玩玩吧，明日再來侍候。」

【[illegible]】

這公主整人的功夫可不比韋哥差…打罵得她樂得很…忽傳太后駕到…情急祭出白龍令：「妳不認得本教的白龍令？好大的膽子！」沒料到這般好用…

【[illegible]】

太后：「[illegible]，瓶中一十顆『[illegible]丸』乃朝鮮貢品，服用後強身健體，百毒不侵…」正說話時，忽傳皇上召見…

【[illegible]】

「我聽說你給賤人擄了去，真有些擔心…這是封賞少林寺眾僧的上諭，你去挑選四十名御前侍衛，二千名驍騎營官兵去少林寺宣旨辦事…現下任你為驍騎營正黃旗副都統，那是正二品的大官了…今晚就出京，不用來辭別了。」

【[illegible]】

找到多隆…「找點張康年和趙齊賢，再由他人代點便成了，今晚他們到城門等我。」

多隆送了套將軍戎服。

【[illegible]】

「雙兒，妳換上男裝跟我走吧…」

【城門】

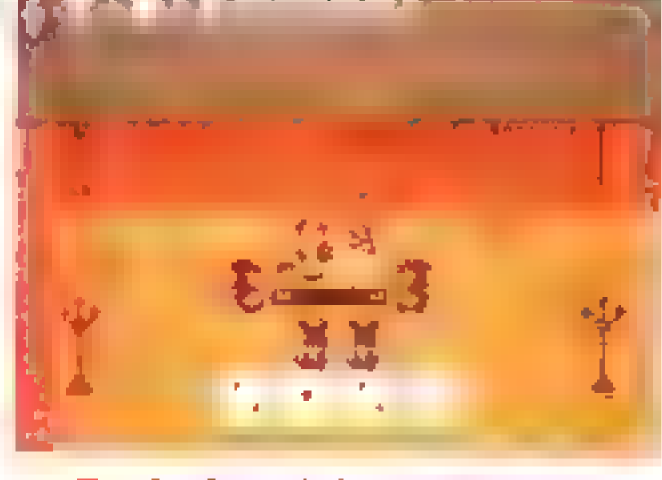
「各位兄弟，我們出發吧！」

【少林寺】

【[illegible]】

進營房見張康年，「韋副都統，我們正在等你。」

「那還等什麼？我來做莊…雙兒，幫我收錢…」

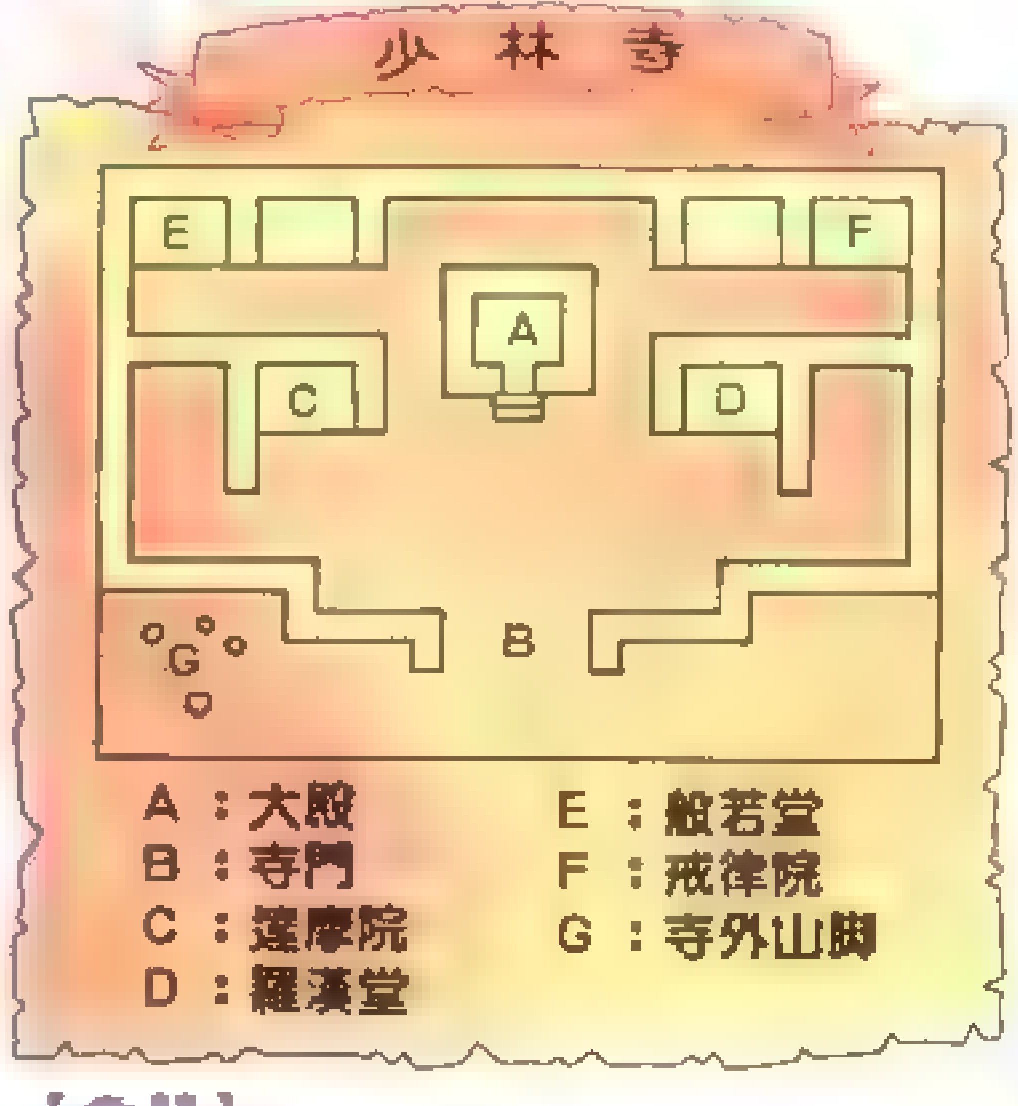


小寶一到，軍營變成拉斯維加

桌下冒出一顆人頭，張康年認出是錢通…帳外闖進四、五人…

元義方：「我師父叫司徒伯雷，是前明吳三桂的部屬…我們聚居在王屋山上，故稱王屋派，那姑娘是我師妹，名叫曾柔…[illegible]，以此要挾吳三桂造反…」將此人口供叫師爺錄下，寫進奏章給皇上，說抓到吳三桂謀反的證據…

夜無話…帳外傳來[illegible]…好得很，若要扳倒他，倒是不易…「算了，到少林寺再說…」



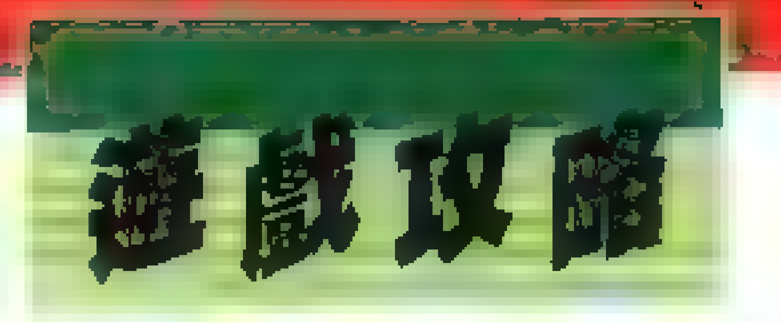
【寺門】

由於少林寺不接待女客，只好請趙齊賢在外面陪著雙兒…

【大殿】

聖旨要寶哥在少林寺出家，[illegible]，請張康年打點一下，在山下找間屋子安頓雙兒…

「老衲代先師收你為弟子，作老衲的師弟，法號晦明…本寺僧眾眼下以『大覺觀晦、澄淨華嚴』八字排行，本師觀證禪師已於[illegible]



弟在寺中一切自由，朝晚功課，亦可自便…」

幾天過後…「原來皇上叫我在少林寺出家，是要我學些真本事好去保護老皇爺?!」

【達摩院】

澄心：「少林武功最厲害的是九式『如來神掌』…可惜百年前秘笈被偷…現今只剩下前四式的掌法…」

【般若堂】

澄觀：「我在研究各門派武功，看看有什麼可以截長補短的…」

【戒律院】

跟眾和尚參禪一番…

【寺門】



○ 太誇張了吧！

怎麼來了兩位姑娘…　陣亂拳中寶哥不小心碰到阿珂姑娘的胸部，這可惹火她了…將寶哥打倒在地後竟在自己脖子上抹了一刀…

【大殿】

晦聰：「師弟，拜過如來…」

幸有淨清當眾說明事發經過…

澄觀：「只要治好了那位姑娘的傷，送他們出寺便無後患…」跟著澄觀去瞧瞧…

【戒律院】

澄觀教訓了阿琪，並點了她們的穴……

「師叔，咱們出去吧…」

【般若堂】

澄觀努力的苦思武功速成法，寶哥則睡了一夜…

二位姑娘半夜就走了…「你慢慢想吧，我到處走走。」門口遇一小僧說道，有人在山邊砍柴遇有兩位年輕姑娘頻頻探聽寶哥行蹤…轉身進入屋內…『老師姪』…這是什麼功夫？可真厲害得緊哪！」…



○ 這裡不好找哦！

騙澄觀同往山邊…

【寺外山腳】

在樹間來回梭巡…「這許多樹生成一起，大是奇觀…」跳出二位姑娘：「小賊禿在這裡！」

阿珂被寶哥氣昏了，而阿琪卻跑了…將阿珂帶回寺內。

【般若堂】

姑娘醒來一陣亂打後就走了…寶哥在寺中混數月…

這一日，淨清來報：「方丈大師有請師叔祖和師伯到大殿敘話。」

【大殿】

晦聰：「師弟，貴客降臨本寺…」來者是蒙古葛爾丹王子、西藏大喇嘛桑結大法師和雲南平西王麾下總兵馬寶　人……來意指責寺中強力擄架並窩藏婦女，原來是阿琪報的信，怎麼楊盈之也來？看來事情有了轉機…

眾人離去後，又混了數月…

【寺門】

張康年：「皇上吩咐，要韋爾奉聖禪師克日啟程前往五台山…皇上另有密旨，請韋大人上去　　」

這不是教寶哥難堪嗎？

【大殿】

請方丈看看密旨寫些什麼…

「皇上派你去住持清涼寺…聖旨中要師弟帶領一群本寺僧侶同往…師弟自可挑選…」挑了般若堂澄觀與羅漢堂的八名師姪…次日…

「師弟，一切都準備好了，為　　　，我們把少林羅漢陣傳給你…」

【寺門】

久違的雙兒及一干僧侶皆已到齊，那就出發吧！

【五台山】

【寺門】

「得知禪師前來住持清涼寺，眾僧侶不勝之喜，已在山上等候多時了…」

【大殿】

「玉林禪師和行痴大師是否仍在禪房靜坐？」

為安全起見，請八大金剛分成二人一組在各處巡防，澄觀與雙兒則分別住進大殿兩旁的廂房，以便一呼即到。

【澄觀禪房】

「師姪，我們來拆一下…」因無法貫通所有招式，倒領悟了「虎頭蛇尾」怪招。

【大殿】

澄觀跑了進來：「情形有些不大對頭…山下集



合了三千多喇嘛，而且都帶有兵刃…想是瞞劫行痴大師而來…

「咱們立刻派人通知各寺廟住持，請他們大派和尚，大夥兒跟眾喇嘛決一死戰…」

「看來，咱們得護著行痴大師衝了出去…去睡個大覺吧！」

【雙兒廂房】

澄心：「為今之計，只有大夥兒保了玉林、行痴和行顛三位，乘隙衝出…」

那就這就去嘍！

【行痴禪房】

費了一番唇舌還是點不亮三根蠟燭…出得房外，「大家都想保護三位大師週全不是？…你們四個現在和我衝出寺去，裝作向山上突圍不成又退了回來，但得擒此喇嘛上來…」「此計甚妙！我們也去吧！」

「不行…戰鬥系統只容得下五人…」

【五台山山道】

將山道上的喇嘛揍的揍，殺的殺…有一名竟跑了上來，「正好！合力將他擒回寺中！」

【大殿】

一干人等全裝扮成喇嘛，「摸到禪房中，將三位大師捉住，將他們換上喇嘛衣衫後，衝下山去…」

【行痴禪房】

玉林：「眾位稍待，老衲有幾句話說…」

不一會兒就捏緊動了…

【寺門】

「三位大師為函，多所冒犯…出發吧！」

【五台山山道】

一路小滿喇嘛…另找客行…

【五台山山腳】

「不好！有人追殺來了…」

「各位別慌，待我上前化解…」

前方來者卻是多隆，說是皇上和太后前來五台山進香，「康親王、趙大哥，我要調動人馬，辦一件大事…」

請二位立即到清涼寺捉拿反賊…轉身請三位大師到前方金閣寺換過衣衫，找個清靜地方休息…

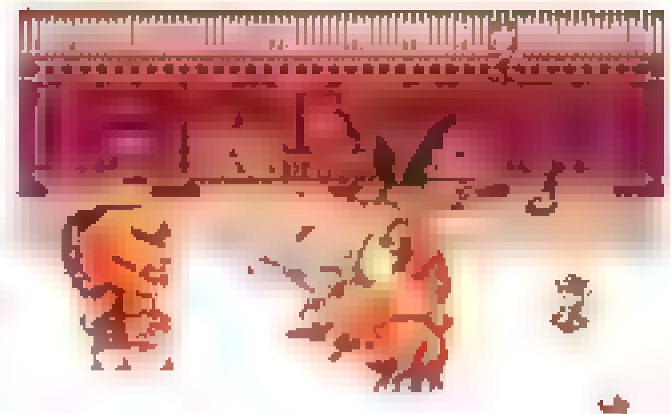
【金閣寺】

「三位大師，請進去休息吧…」想出去瞧瞧，多隆迎了上來…「各位師姪，有勞眾位到寺外守著，以防還有喇嘛來犯。」

皇上終於來了，可是老皇爺執意不見，在房門外坐了一個時辰…行顛開口：「請小施主進來。」…

說是不見卻又談了個把時辰…皇上走出房門：「小桂子，父皇說你很好…」

多隆帶進一名為首的喇嘛，皇上親自盤審…豈料喇嘛奮力掙脫……眾人聯手制住他…



○哇！這是啥米碗糕?!

「沒關係，先把他帶下去小桂子，父皇在清涼寺出家之事，有多少人知道？」

「眾位玩家都知道啊！」

「嘿…可能是太后搞的鬼吧…咱們回宮去！」

【紫禁城】

【上書房】

皇上下旨，寶哥奉旨出家為期已滿，改派多隆分派御前侍衛到五台山出家兩年…寶哥升為驍騎營正黃旗都統，仍兼御前侍衛副總管，雙兒則得賜「護國娘子」封號…得皇上厚愛，特令寶哥換上黃馬褂…「穿上龍袍也不像太子?!」

「今天是大喜之日，咱們君臣同樂一下吧…」

眾人一陣手舞足蹈，連皇上也下海了…

康熙：「奉天承運，皇帝詔曰：着令智冠科技所製所製鹿鼎記～皇城爭霸到此結束…以免讓本文作者狠賺太多稿費…」

「聖上英明…」

韋小寶：「希望諸位玩家尊重版權…凡是購買原版遊戲的玩家，可拿著見卡到揚州麗春院找我娘換取寶貝…此卡沒有使用年限，還可以…至終弟及，父死子繼…」

「韋都統萬歲…萬萬歲…」



○桂公公總算說了句人話……

○還有續集嗎？



事情是發生在不久前的某一天，那天我在村外正被一隻怪物追趕著，一路努力的往前跑著，正當跑到一個洞門前面時，突然出現一道光芒將那隻妖怪殺死，洞門又走出了一位奇異的女子，一看到我，她就叫著：「王子！王子！我終於找到你了。」並將一條項鍊帶在我的脖子上，這個動作換來我一陣錯愕，我當然不相信她所說的話，但是她說我的額頭正中間有一個太陽之的胎記，而在我一戴上特洛伊家族的驅魔水晶項鍊，馬上發出金光，加上她所敘述的整個事情的來龍去脈後，也不由得我不信了，但我真的是王子嗎？我還是有點懷疑。

這個神秘的女子如此說道：「我的名字叫美雅，是你的父親派我來找你的，你的父親，也就是聖主，是太陽神宮殿的主人，負責人鬼神三界的平衡，並制衡著魔界的力量，最近黑暗大帝法拉，不知得到什麼恐怖的魔力，突破了魔界的束縛，而到人神二界來作亂，聖主與八位掌管人世間的八位女神，共同抵禦魔界來的黑暗勢力，但在情勢最危急的時候，聖主召喚我去，交代我拿一封信及這個項鍊來找你，希望你能解救特洛伊家族與天下蒼生，因為現在剩下有神族血統的只有你了」。「我一個人的力量怎麼能辦到呢？」我反問道。美雅接著又說了：「你們特洛伊家族的血統裡，本來就有股神奇的力量，加上你又有人類的血統，本身就有一點獸性，你這種力量如果能好好修練，才能打敗邪惡的黑暗勢力。」

接著她就拿出父親要給我的信，裡面提到，狐媚大法的法術，就封印在八位女神的身上，而且父親要我解救八位女神，並學習修練狐媚大法，才有可能打敗黑暗帝國的魔頭法拉，那狐媚大法到底是什麼東西啊！美雅說：「狐媚大法，是我們仙界上一種至情至上的法術，可以喚起人內心裡的獸性，如果獸性一旦被喚出且可控制得宜，必能發揮比一般攻擊高數倍的力量，且狐媚大法相對的可控制對方的心智，是一種至高的心靈控制術。」

雖然對於美雅所說的還不是很懂，但基於急著見到親生父母的心情，還是趕快上路才好，但在這之前我先得回到村子和養父母告別，美雅似乎瞭解我的心情，「好吧！我們也順便先回村子，買些武器與食物，一路上或許有幫助，然後我們就往馬雅蘭洲出發吧！」

納斯卡洲

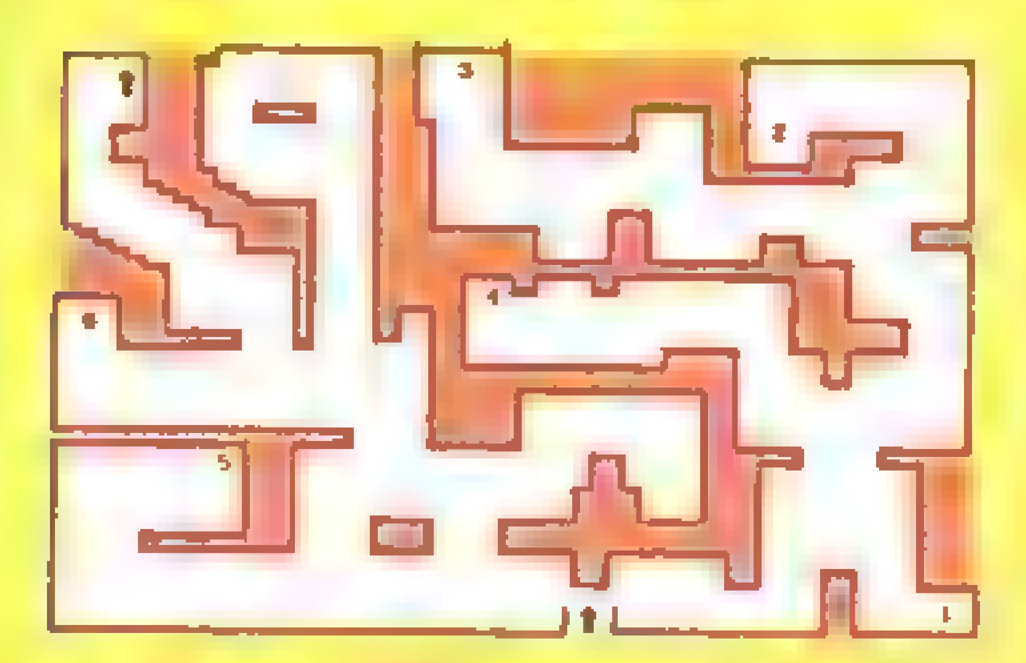
威瑪納村

回到家中看見母親正不安的踱著步，想必是為我的安危擔心，結果當然免不了一頓責罵啦！但是當我告訴母親我所知道的事實時，卻換來母親的嘆息聲，當她考慮再三後，終於說道：「是時候了，我早也有了預感，現在外面那樣亂，想必天上的神界一定失去了平衡，而你又繼承了神族的血統，我早有預感會失去你的。」接著又道：「我們家裡有一把劍，是你親生父親特洛斯，當初留下來的。他也希望你能成為一個勇士，說不定有驅魔破邪的能力，或許對你有所幫助，你把它帶去吧！」我實在不知道該說什麼，只好請母親好好保重，就這樣依依不捨的離開家裡，離去之前在家裡的寶箱內調查，可以得到一柄銅劍。然後順道在村裡採購一些補給物品後就隨著美雅離開村子，走到村口美雅說：「我們往北的方向前進吧！那通往馬雅蘭洲，是我們往太陽神宮殿的必經道路，出發吧！」

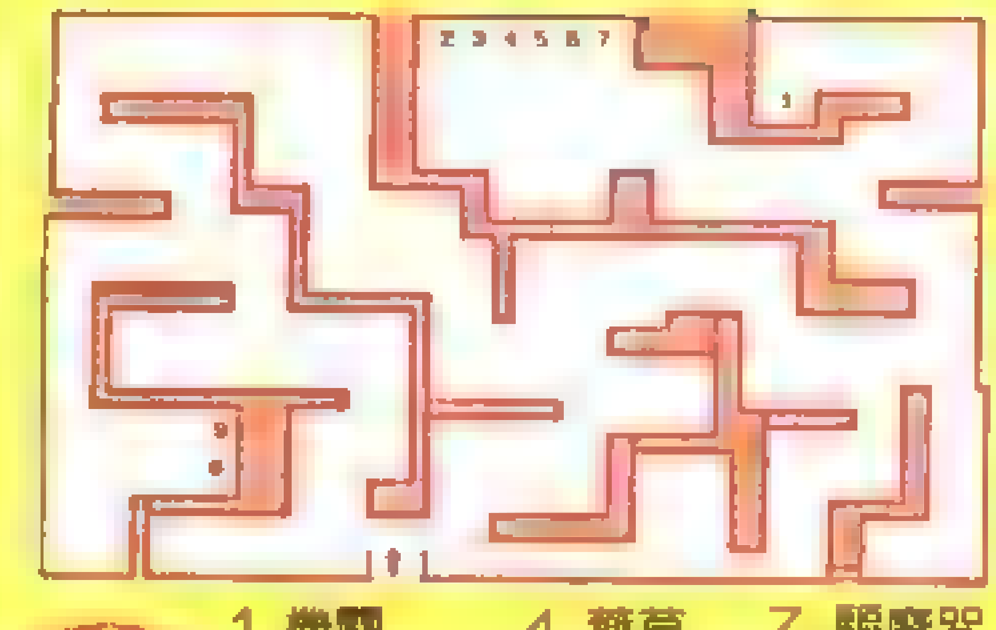
仙跡洞

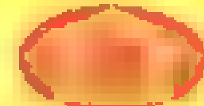
離開村子後我們並不急著前進，而是先到村外西南方的一個洞穴，這個洞穴叫「仙跡洞」，裡面有碑文寫著「洞內有兩層」、「本仙人之洞藏有仙人遺留的寶物」，果然在一番探索之下，在洞內深

處有六個寶箱，裡面有鐵劍、火焰短刀、等物品，看來這些物品對往後艱辛的旅程應該蠻有幫助的。



1. 碑文
2. 機關
3. 華麗褲襪
4. 鋼鐵之甲
5. 水之羽衣
6. 碑文

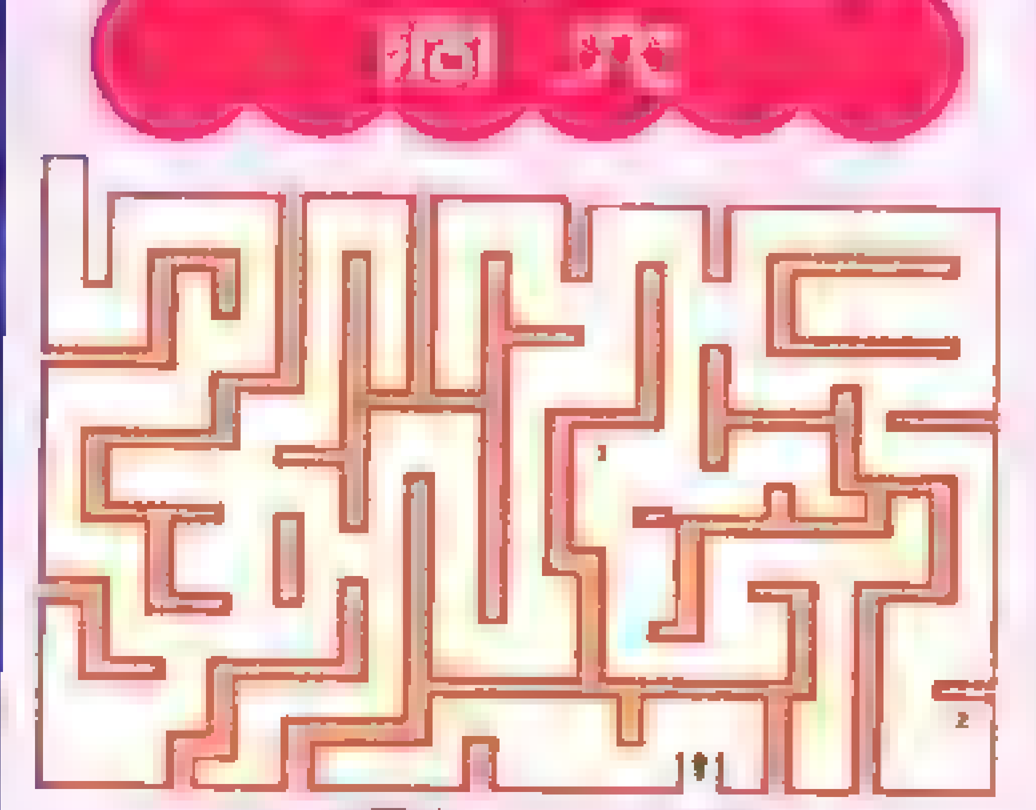




1. 機關
2. 鐵劍
3. 火焰短刀
4. 藥草
5. 解毒草
6. 聖水
7. 驅魔咒
8. 機關
9. 碑文

馬雅蘭洲

洞穴



1. 生命果實　　2. 龍劍

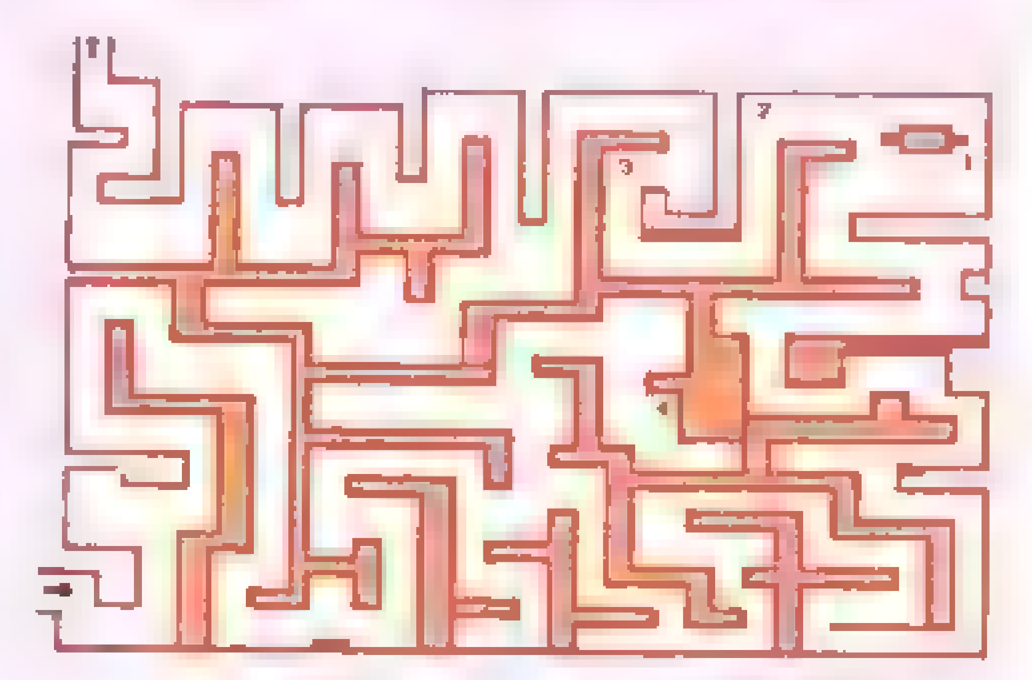
這個洞穴位在斯巴達城的東南方。有了上次在洞穴探險的經驗，這次就比較容易行動了，全部繞了一圈之後，找到了生命寶石、龍劍等，爲了發揮攻擊武器和防禦武器的效能，記得要先裝備起來，否則這些裝備是不會有作用的。

斯巴達城

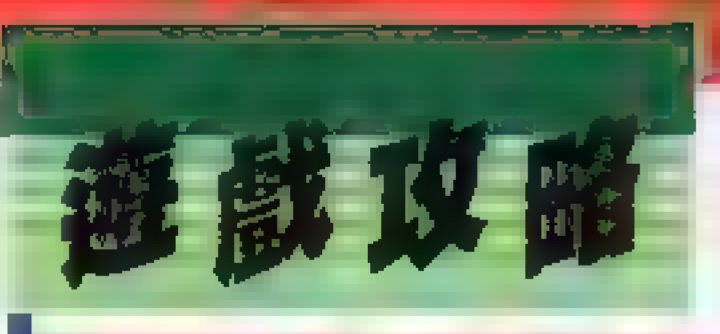
一到了村內，就聽村民說起：「東北方的空中花園，最近一直閃著不知名的紫光，聽說繆思女神"克莉斯汀"，被封印在那兒。」後來又遇到一位村民，他說：「一些長眠於黑暗的妖怪都醒過來了，而且舉行了一些不知名的儀式，村裡面一些聖潔的處女都被抓走了。」看來這件事的確蠻詭異的，接著就是拜訪村裡唯一的一對姊妹花的姊姊，只聽得姊姊說：「我妹妹昨天被抓走了，一早起來就沒看見她了，村裡面的男人連出城都不敢。」接著她又聽到我們斬妖除魔的經歷，只好拜託我們去救她妹妹，我本來想推辭的，但美雅說：「反正也是順路，說不定繆思女神也在那兒，王子，你必須救出女神，修練狐媚大法，答應她吧！」怎知這一答應，卻使得我往後的日子有了轉變呢？

伊莉莎白泉洞

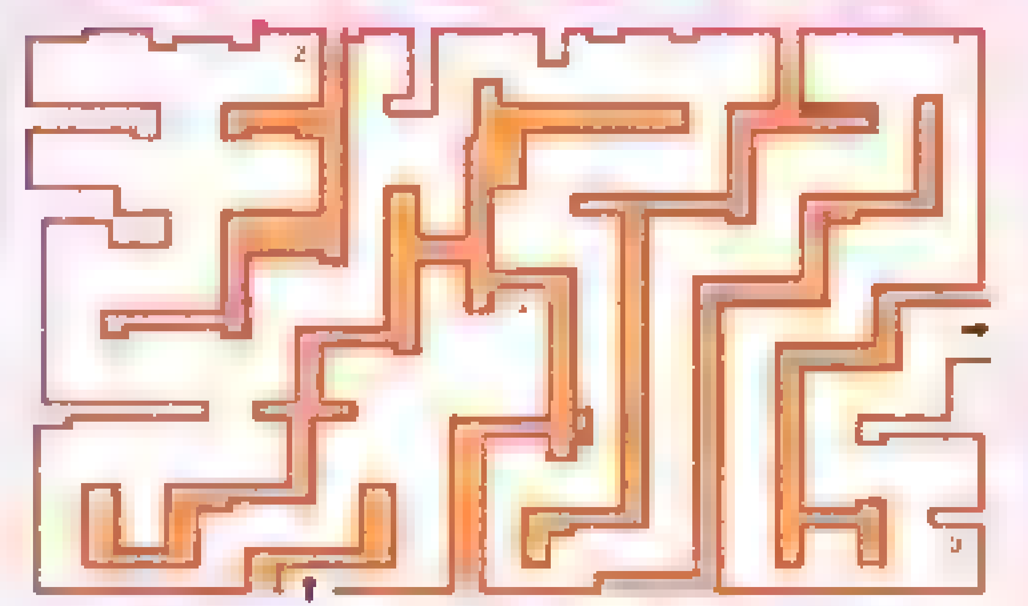
在這個伊莉莎白泉洞內，我們找到了火藥、隱形披風、仙子羽毛等物品，成果蠻豐碩的，以後應該多到洞穴內走走，說不定會有更大的發現。



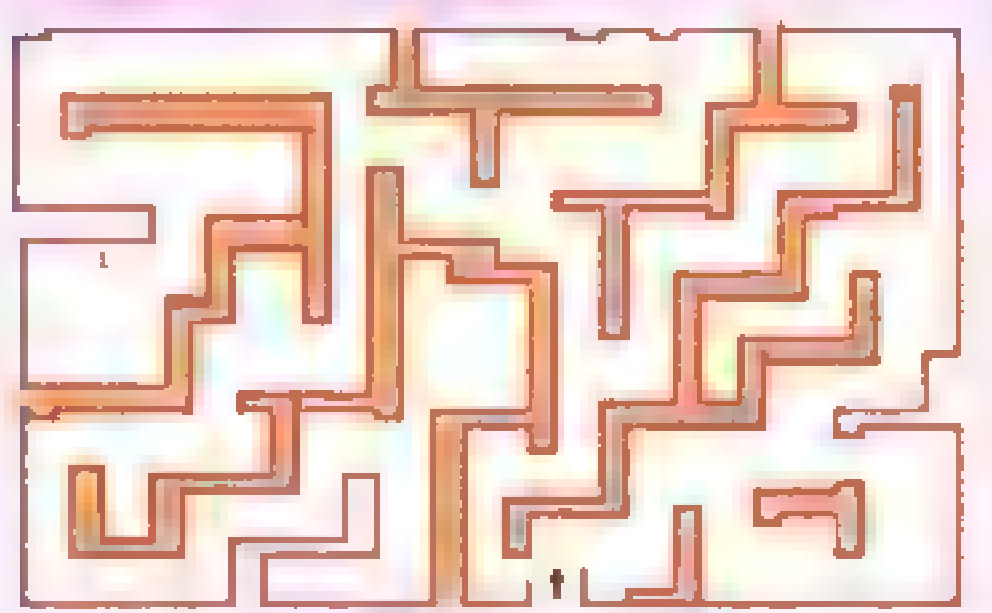
1. 火藥
2. 隱形披風
3. 仙子羽毛
4. 藥草







1. 鷹之眼　　3. 解毒草
2. 奇異之帽





1. 大魔頭

在我們尋找繆思女神的路上，找到了鷹之眼、奇異之帽、解毒草等物品，最後終於看到了樹精塔根，芙雅和我經過了一番苦戰後，終於將它打敗了。救出了繆思女神"克莉斯汀"，就聽得她說：「看這位年輕人英俊不凡，健壯挺拔，神采奕奕，想必就是王子了吧！我必須把狐媚大法的媚惑心靈大法授予你，這可使妖怪迷惑，產生幻覺，自相殘殺，是相當有威力的法術，現在我將它秀出來，咒語將在胸部浮現，你可要看清楚了。」等我學會了法術，女神就說她要回太陽神宮殿去了，臨行前她交代我：「將人類帶回斯巴達城，再趕去美人魚島從媚惑之女的手中救出夢的女神"愛萊賽兒"，學會第二道法術。」接著又送我飛行之術 -- 風之羽翼。



回到蘭的住處，蘭一見到我們就非常感激的說：「可有我幫得上忙的地方？」芙雅一聽正中她的下懷，道：「正好可試試剛練成的媚惑心靈大法。」在無可推託的情況下，只好在她的身上試試，豈料她那凡人之心承受不起這個法術的威力，幸好芙雅在一旁教導，才沒有釀成大禍，但此時我已領略到這個法術真是非同小可，以後可要小心些使用才是。

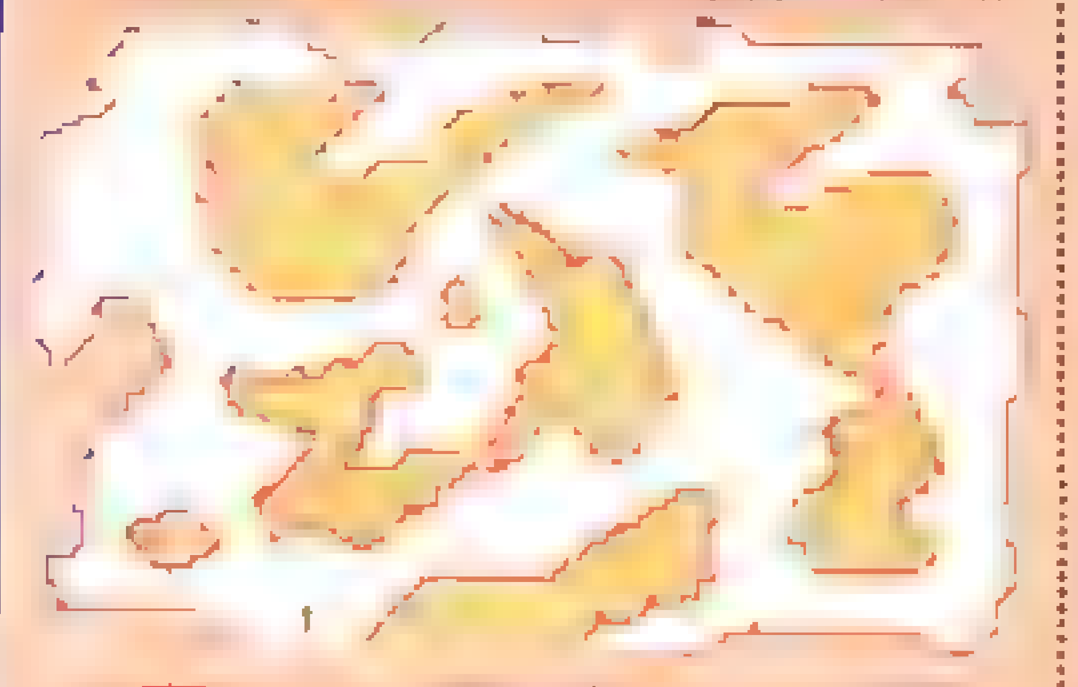
離開斯巴達城，往西走到海邊使用風之羽翼，即可立即飛往美人魚島。在島上又讓我們找到了避邪之針和閃避之袍等物品。後來在島內深處找到了媚惑之女 -- 暾，當然她已經知道我們殺死樹精的事，儘管她對我們甚爲輕視，最後還是讓她嚐到苦果，順利救出夢之女神"愛萊賽兒"，女神見到我們出現頗爲高興，先問我們先前學到的法術修練的如何了，後來她又說：「夢之妖精大法，我現在就傳授給你，這是一種可以使敵昏睡的法術，等我一運功，逼出夢之妖精咒語時，你要仔細看了，此咒語會在我的背上浮現出來。」等我學到法術後，女神就要我們往亞歷山大洲前進，等日後我們需要她幫忙的時候，她自然會出現的。

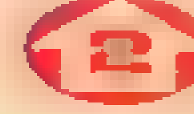


1. 石碑：謎題 -- 黃金之
2. 避邪之針　　3. 藥草



離開美人魚島後，我們就往馬雅蘭洲大陸的北方前進，抵達了亞歷山大洲。




1. 閃避之袍 3. 大魔頭
2. 藥草



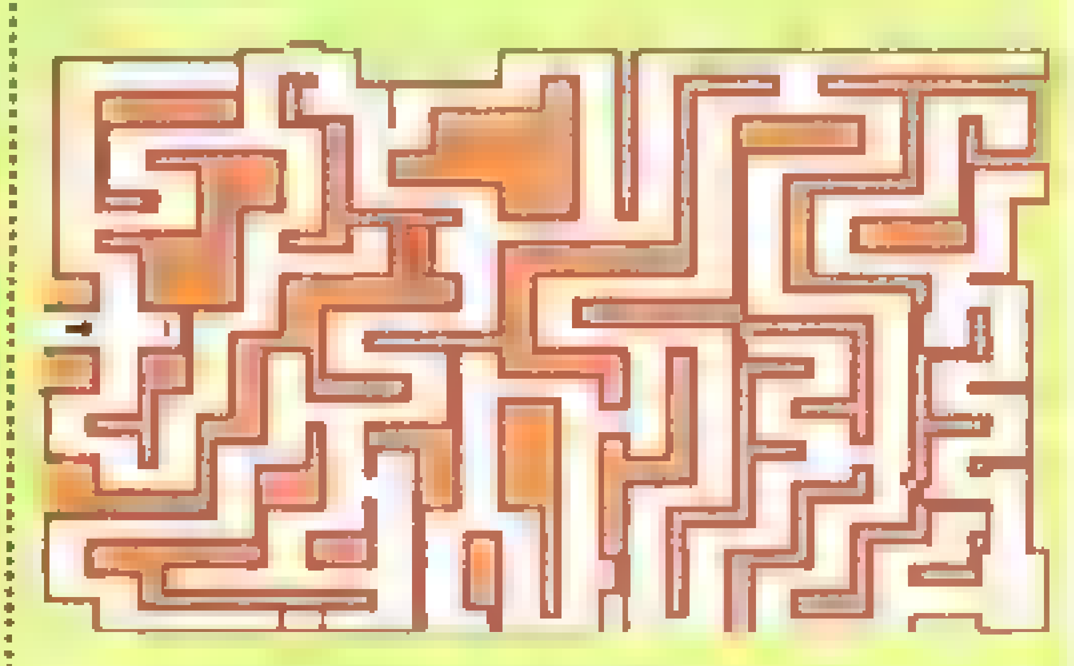
亞歷山大洲

納賽湖

當我們兩人來到亞歷山大洲西方一處湖泊時，發覺湖面竟有一條透明的路，裡面想必很詭異，不由得囑咐美雅要小心一點，然後進去裡面尋找了一下，找到了火之劍、鷹之眼等物品，鷹之眼可以在迷宮內迷路的時候使用，使用之後螢幕右下方會出現地圖，不過每一次使用只有300秒的時間，動作還是要快點。




1. 火之劍

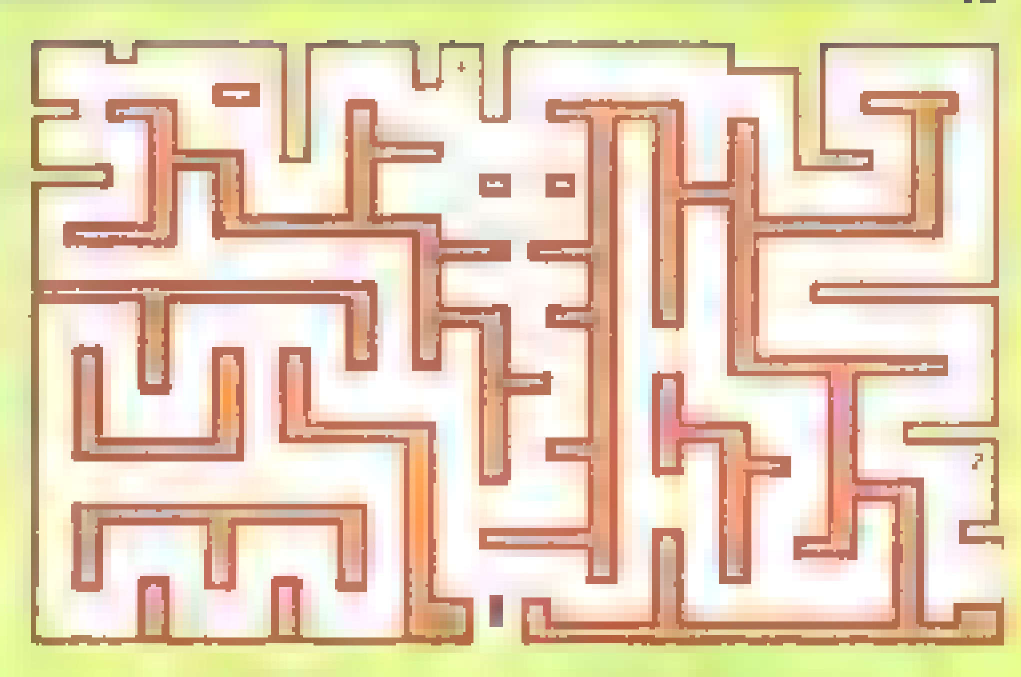



1. 鷹之眼

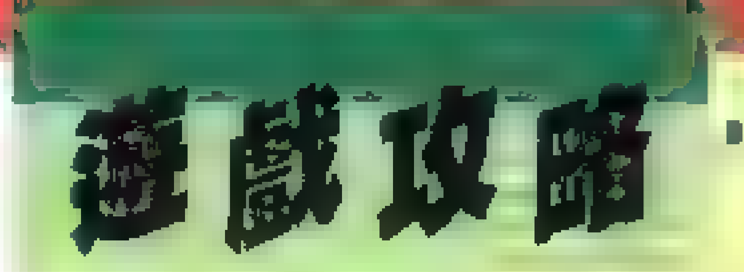
洞穴

繞出納賽湖，看到湖旁有個墓碑，裡面有個不知名的洞穴，就和美雅進入看看，在裡面找到了魔法果實、暴雨之杖等。





1. 魔法果實 2. 暴雨之杖



孟菲斯城



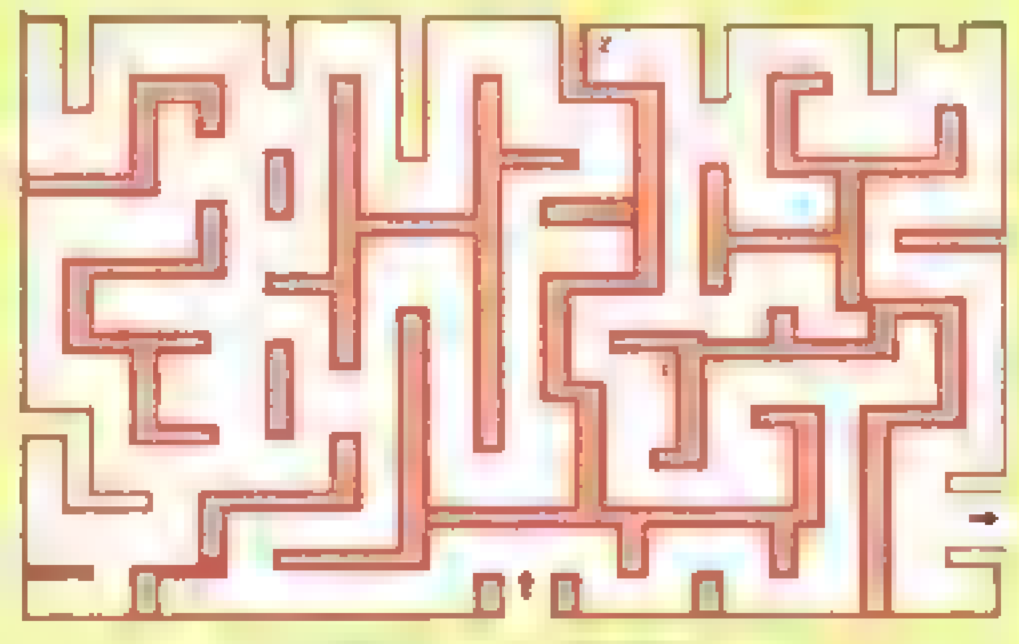
我們一走到孟菲斯城入口的地方，就看到一村民愁容滿面的走來走去，趨前問他有什麼事，他說：「唉！可憐的國王，他是一個愛民又仁慈的好國王，就這麼一個獨生女，怎麼會發生這種事？在二、三個星期前，公主病倒了，而且看了很多醫生都沒有用，聽說是村外的妖魔下了迷藥。國王也懸賞重金尋找勇士，能夠幫他的軍隊去拉斯特岩洞打倒怪物，拿回解救公主的藥。」一連問了幾個人，每個人所講的都是和公主有關的事，這件事似乎讓他們覺得很難過。所以，我們就到皇宮去見國王，聽聽國王怎麼說，國王說：「唉！我的部隊，現在也都在拉斯特岩洞裡跟怪獸大戰，我們的守護神高雅女神也被封印在那洞裡，只有她可以解救我的女兒，可是我的部隊卻死傷大半……」不等國王說完，我馬上就自告奮勇的說：「國王陛下，讓我來幫你吧！」然後，就和美雅往拉斯特岩洞出發。

拉斯特岩洞

依照慣例，進入洞穴打妖怪之前，要先到四處找一些補給品備用，免得不幸陣亡。在這個洞穴裡有藥草、女神水晶、黃金髮飾等。最後找到了常貝克，就質問他到底對公主做了什麼事，他說：「我只是吸取他身上一點點人氣而已。」我心想才這麼一點點而已就已經讓群醫束手無策，這麼厲害的傢伙怎可饒恕他呢？終於在我和美雅的努力下，將它打敗救出高雅女神黛安娜。女神看見我就說：「想起以前特洛伊家族，因為你具有人族的血統，而不讓你上天庭，想不到現在必須靠你來解救特洛伊家族。」聽得女神這樣說，心裡也難免有點懊悔，但我還是覺得：「只要能跟我的親生父母見面，為天下百姓造福，以前的事就不要再提了。」我順便告訴女神：「孟菲斯國王的女兒受到妖魔的攻擊，不知被動了什麼手腳，希望女神能去救救她。」聽了我的敘述，黛安娜女神認為：「那位公主想必是被

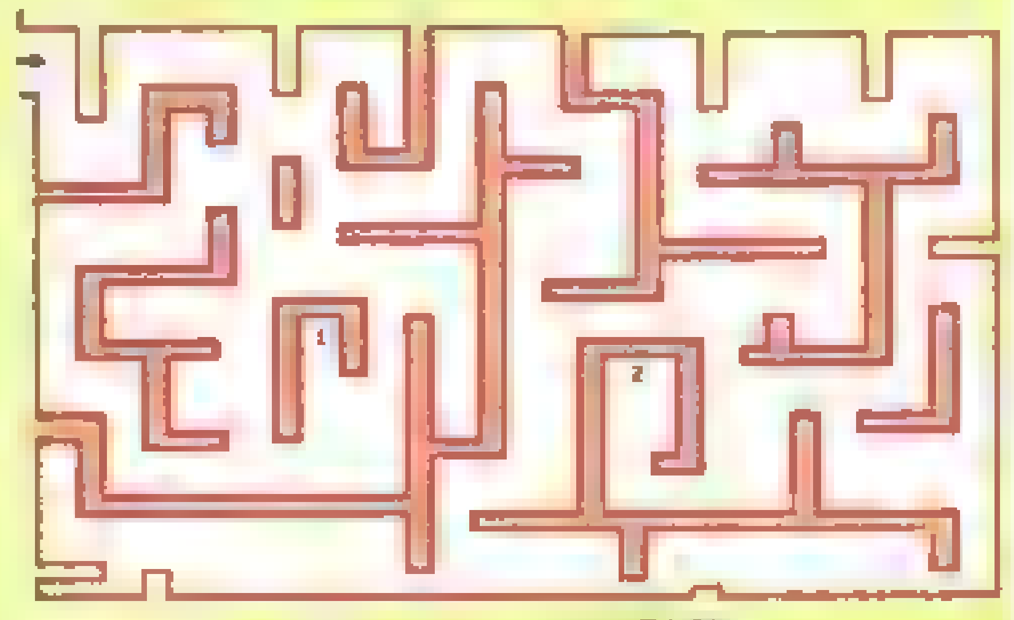


妖精吸走了氣，只有狐媚大法的米拉香精大法可以解救。我現在傳授你大法，你就可以回去解救她了。米拉香精大法是一種補血、補氣的法術，咒語就在我的背上。」學會了法術，我們立刻回到孟菲斯城去見國王。



1

1. 藥草
2. 女神水晶



2

1. 黃金髮飾
2. 藥草

孟菲斯城

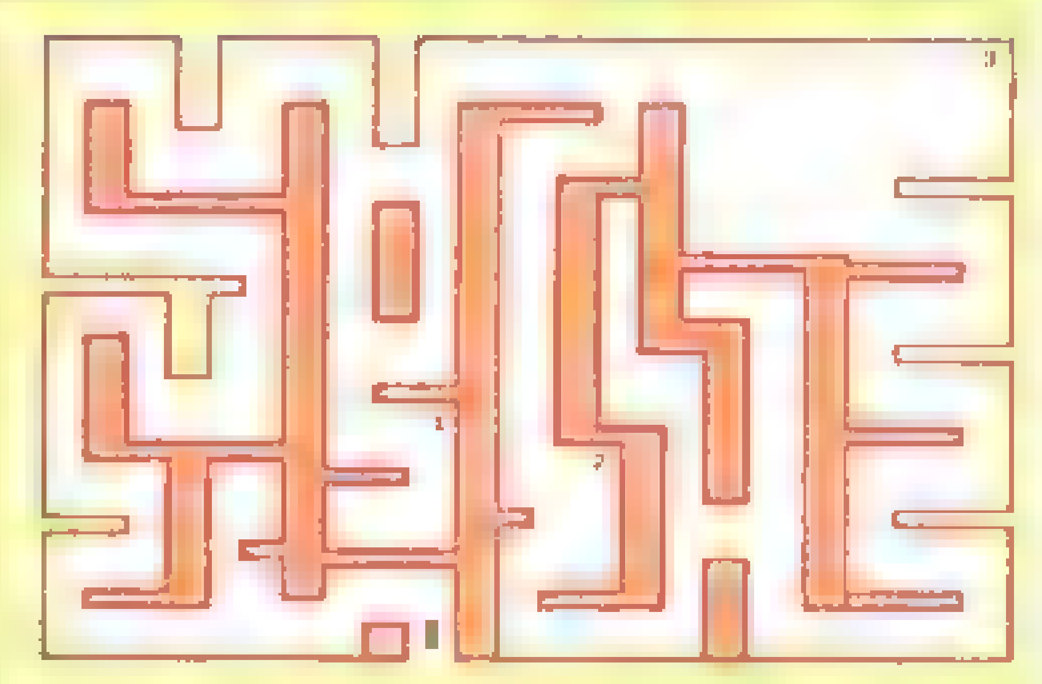
國王見到我們回來，非常高興的說：「年青人，太好了，想不到你們力量這樣大，我們的守護神高雅女神回來了嗎？」我說：「她必須調理休息一下，不久就會回來，但她已經傳授我解救公主的辦法了。」說完，馬上開始幫公主治療，怎知公主的身體還是承受不住法術的治療，產生怪異的現象，美雅見狀就說：「公主現在血脈失調，必須馬上有一男子，與她交合運功，才能消除這種現象。」由於情況緊急，迫不得已只好對不起公主了，但是我知道，我一定不會辜負她的。國王見狀也明瞭多說已無益了，只好拿出令牌道：「這裡有我的令牌，你拿到北邊的港口，交給守衛的士兵，他就會放你們出關。」



金字塔迷宮

在通往北邊港口的路上，我們看見很多的金字塔，其中有一個可以進去，於是就和美雅進去探探。在這個迷宮裡面，我們發現一道謎題：請從九幅畫像中選出與衆不同的一個，答對後（　Ans.(4)　）就可得到勇士之盾。然後又從寶箱中找到驅魔咒和聖水等物品等。

接著就往港口走，將令牌交給守衛的士兵，然後往上直走乘船前往波里斯大陸。

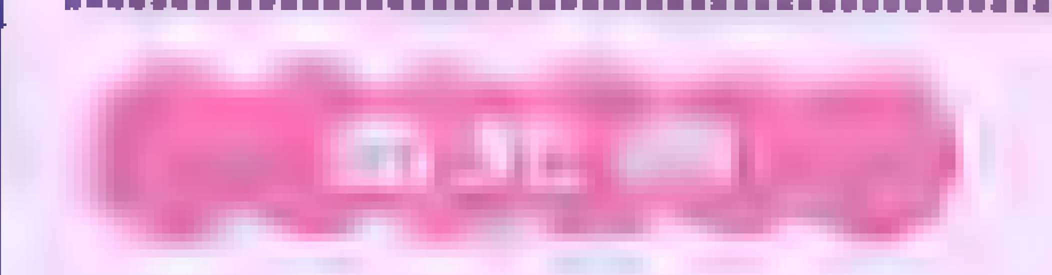


1. 機關：謎題--勇士之盾　　3. 驅魔咒
2. 聖水

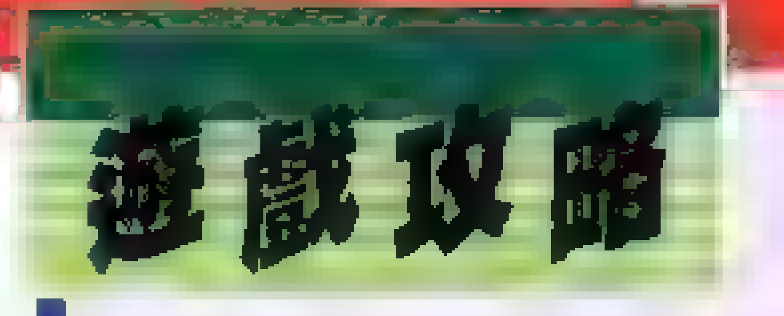
波里斯大陸

吉薩城

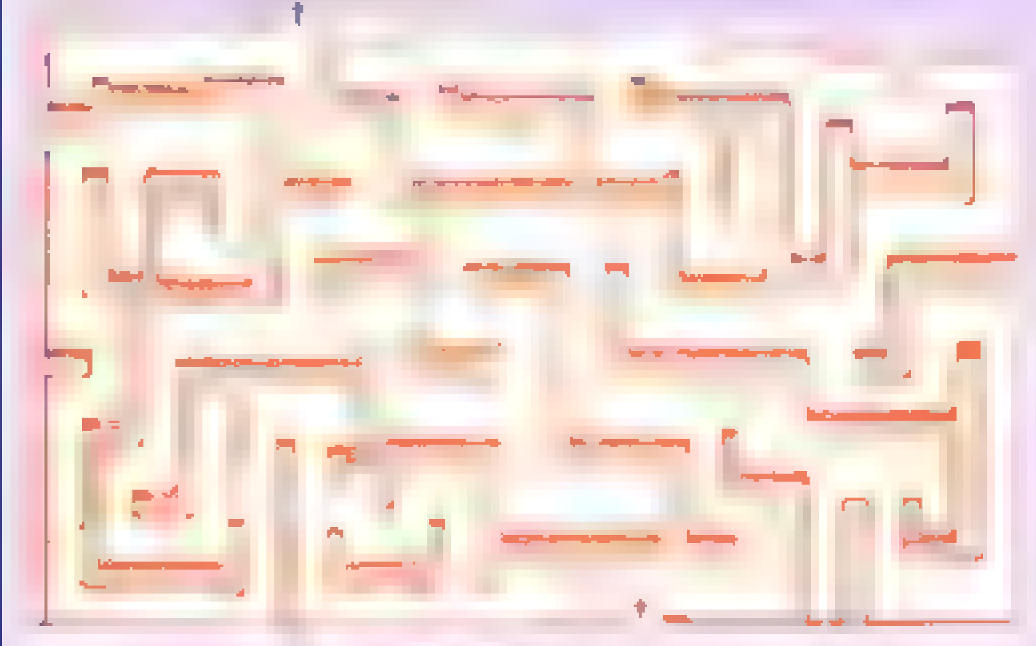
抵達波里斯大陸後，我們來到吉薩城，在通往城市的路上看到一棟很奇怪的建築物，本想從當地的居民那兒得到一些消息的，可是結果卻頗令人失望的。我們後來在教堂中遇到一位老者，他一見到我們就說：「年青的王子，你來了。」我心想奇怪他怎麼會知道我的身份呢？他說：「我本是修羅山界上的一位退隱的賢者，我在黑暗大帝侵犯人間時，受聖主特洛斯的要求，來到波里斯大陸的毒蛇洞，解救獸魔女神伊吉娜，並與你在此會合，聖主要我幫助你消滅黑暗大軍。」話是這麼說沒錯，可是他的年紀似乎有點老，可能他自己也知道我們的遲疑，所以後來他又要我對他施用米拉香精法術，使他返老還童，在考慮了一下之後，終於同意了他的作法。聽我這麼一講，你們應該猜的到他是誰了吧！沒錯，他就是伊諾，至此開始加入我們的冒險隊伍。



在伊諾加入後，我們就到吉薩城東南方的毒蛇洞去解救獸魔女神。在這個洞裡面有鷹之眼、藥草、神龍之杖等物品，另外還有一道謎題：請選出可以打開寶箱的鑰匙（　Ans.(4)　），答對了就可得到

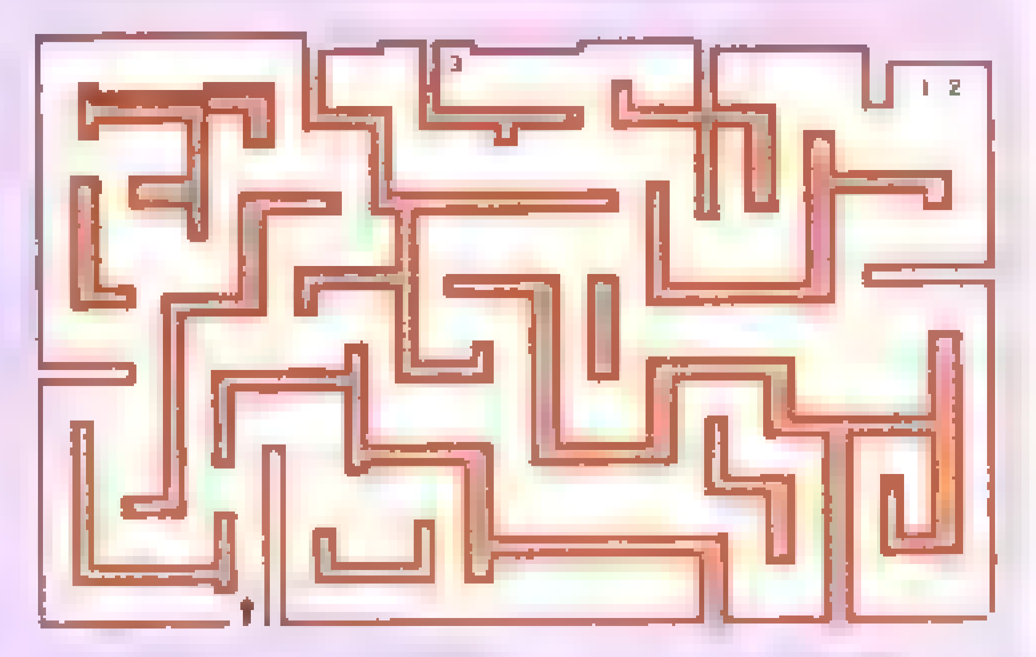


封魔手環。在洞內深處，我們找到困住獸魔女神的妖魔，看到妖魔我就說：「妖魔，你在人間危害蒼生，我今天就來收拾你了。」怎知此妖魔也不甘服輸的道：「我阿吞在黑暗帝軍中，乃黑暗大帝的得意五天王之一，你想要收拾我？」聽他的口氣似乎不把我們放在眼裡，結果依然被我們幹掉了。救出獸魔女神後，她說：「封印在我身體裡的是狐媚大法獸魔轉世大法，是一種變身的法術，這道咒語就在我的臀部。王子，你用手放在我的腰上，對我施展米拉香精大法。」就在我記熟法術之際，突然發覺身體產生奇怪的變化，待我恢復知覺後，女神才要我小心控制這些法術，以免練功練到走火入魔了



1. 鷹之眼
2. 石碑：謎題--封魔手環

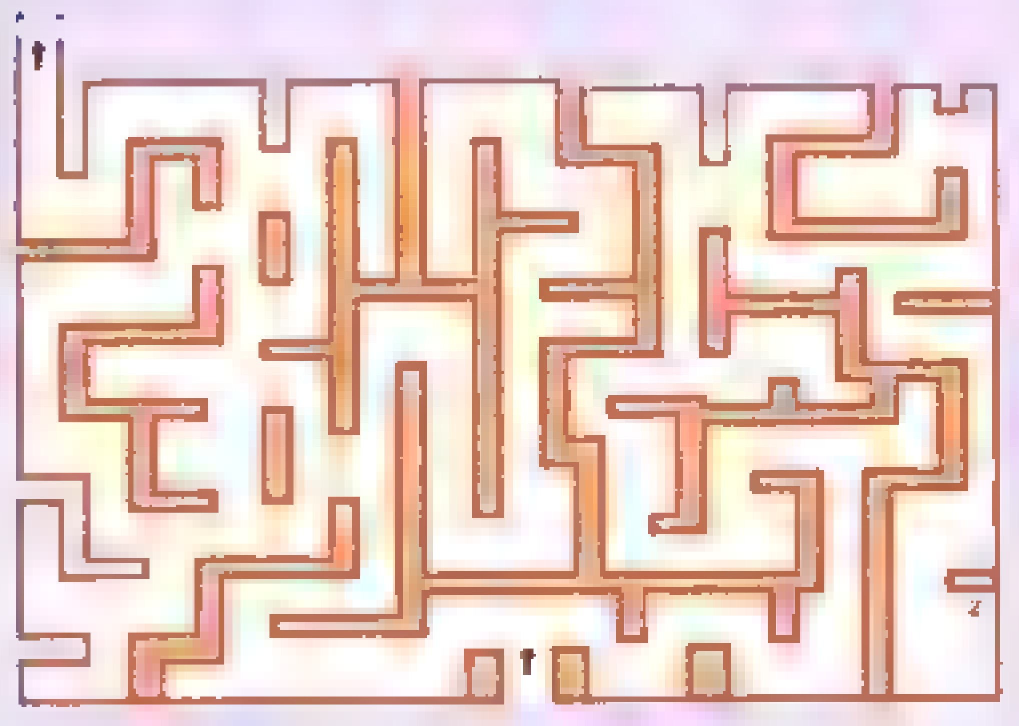
。在臨別前，女神說：「在此州的西方有一個淫獸塔，我可以感覺到心靈女神柔黛蒂被困在那，而且也有魔貝城的人在那兒受苦，你快去救他們吧！」現在我們終於知道那棟奇怪的建築物是什麼了，事不宜遲，我們就以飛快的速度趕到淫獸塔去。



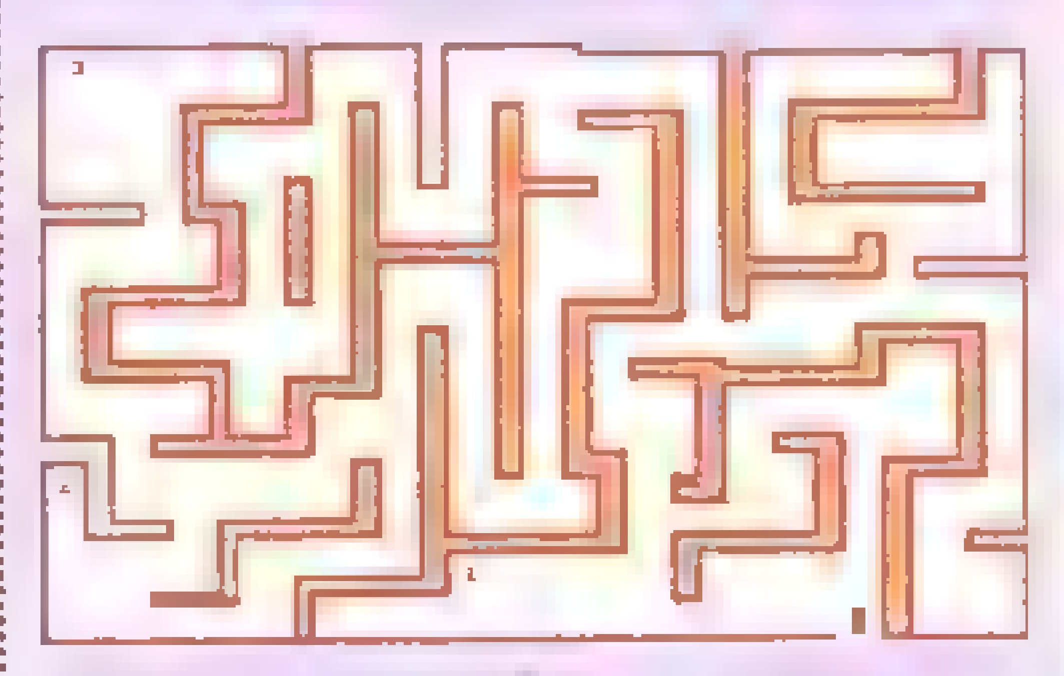
1. 藥草　3. 大魔頭
2. 神龍之杖



在淫獸塔內我們找到了藥草、戰神披風、光之劍之類的物品。後來又看見困住心靈女神的怪物叫做阿蒙，他說：「多管閒事的年青人，竟殺害我那麼多手下，今天你們休想逃出我的手掌心。」我心想真是個與下阿蒙，今天就讓他嚐嚐失敗的滋味吧！經過一番努力之後將他打敗了，救出心靈女神，女神先是欣慰的鼓勵我們一下，然後接著說：「狐媚大法裡的心靈之眼大法的咒語，就在我身上，讓我傳授給你，記清楚了。」等我記熟之後，女神又說：「外面那些被阿蒙抓回來的女人都是從魔貝城



1. 藥草　2. 戰神披風



1. 光之劍　3. 大魔頭
2. 解毒草







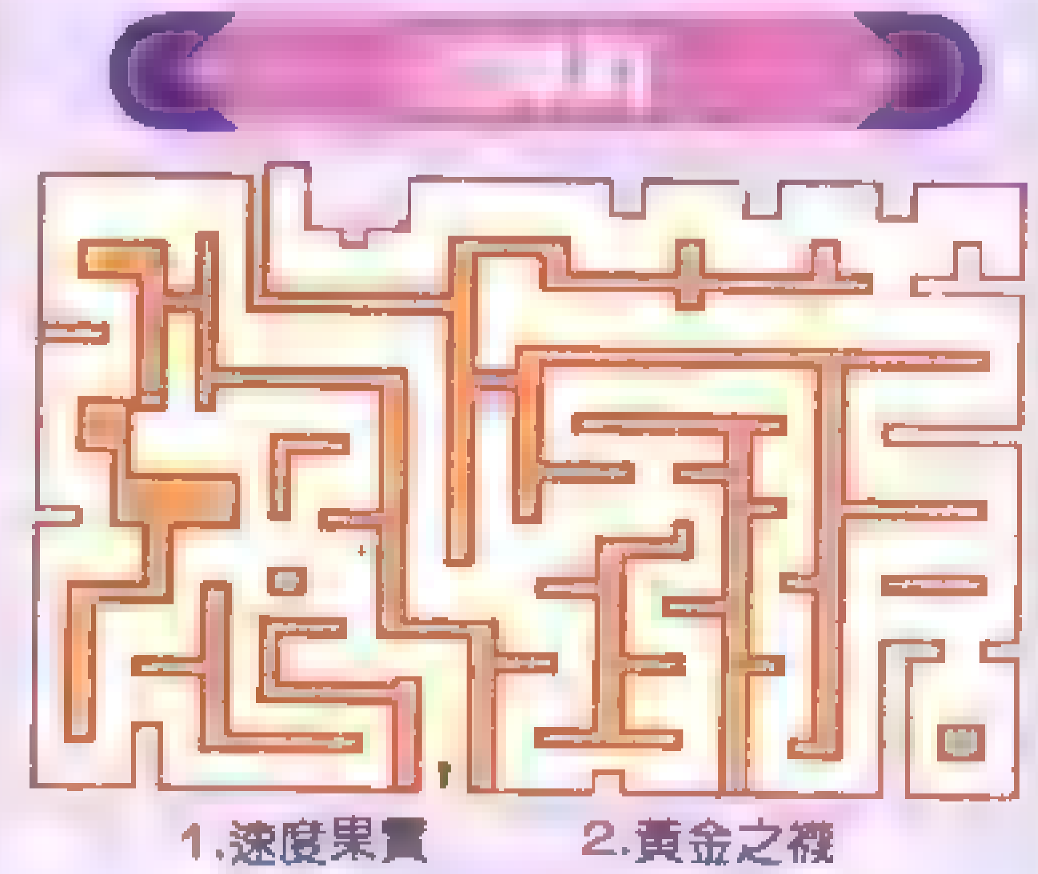
來的，我會送她們回去。對了，等你到達龐貝城時，在龐貝城的深處某個地方，藏著一把神器，具有開天闢地的力量，連怪物也在尋找，只是龐貝城的地道太過於複雜，且機關連連，希望你們有那個機緣能夠找到。」看來我們的下一站，應該是龐貝城了。

在前往龐貝城的路上我們發現了一個洞穴，裡面有力量果實。



1.力量果實　2.生命果實

在剛剛那個不知名洞穴的附近，我們又找到了一個蛇狀碑，那兒可通往沼澤洞，裡面有速度果實、黃金之襪等物品。



1.速度果實　2.黃金之襪

迪奧提大陸

龐貝城

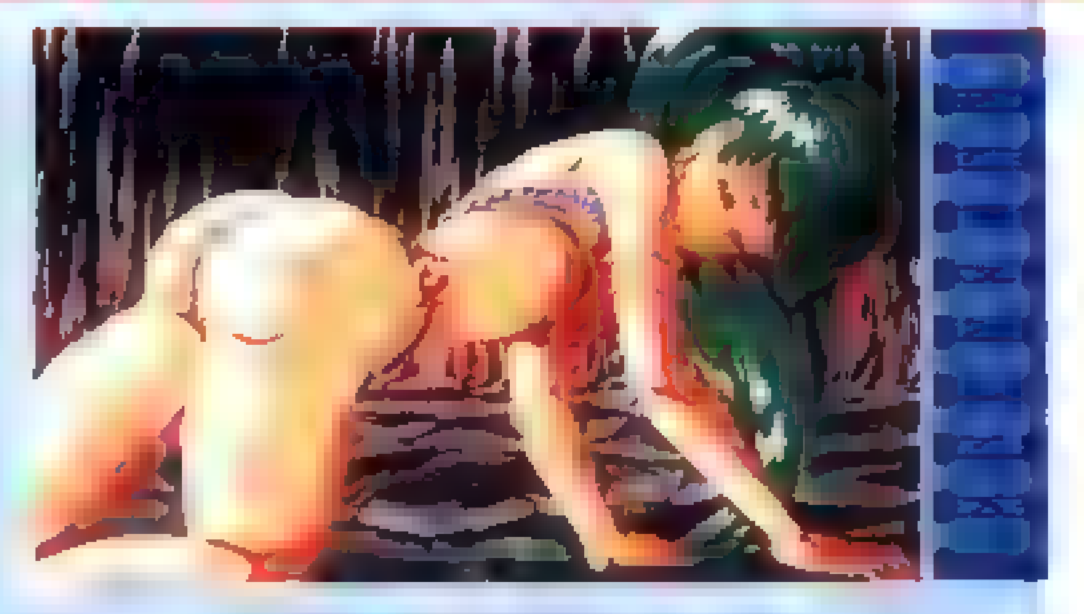
從龐貝城村民的口中，我們獲得了兩個消息：一是「馬特龍宮殿裡聽說住著一隻噴火巨龍，不知道是不是真的。」、「出村口的西邊有個馬特龍宮殿，我們的一切祭典都是在那兒舉行的，以前很熱鬧的地方，現在聽說有很多妖怪，連那兒的守護神都不見了。」另外一個是「聽說安第斯迷城的秘密入口就在本城內」、「安第斯迷城裡聽說住著黑暗大帝的第二員大將塞特，是個非常可怕的傢伙。」經過我們的商量和衡量一下自己的實力後，決定先到馬特龍宮殿去探探究竟，於是就離開龐貝城往西北方走去。

馬特龍宮殿

在這個宮殿裡有力量果實、降龍戰袍等物品，而且妖怪的所在地也一下子就找到了。伊諾說：「牠是法拉手下的第三員大將，巨龍卜塔。」被他困住的女神是阿蒂密斯，女神說：「王子殿下，狐媚大法中最強的戰鬥心法，戰神大法，就在我的身上，那是一種集合大地之間與人類獸性的心法，用來殺敵是具有強大的力量。」另外「你們快去找西絲比，她是我的好姊妹，也是人世間的愛情女神，她

遊戲攻略

被巨石獸塞特抓走了就在安第斯迷城裡。安第斯迷城裡有一個密道，被巨石獸塞特封住了，王子殿下，用我傳給你的戰神大法，那力量足以解開封印，前往安第斯迷城，快走吧！」就在女神的催促下，我們回到纜貝城開始搜尋密道的下落。



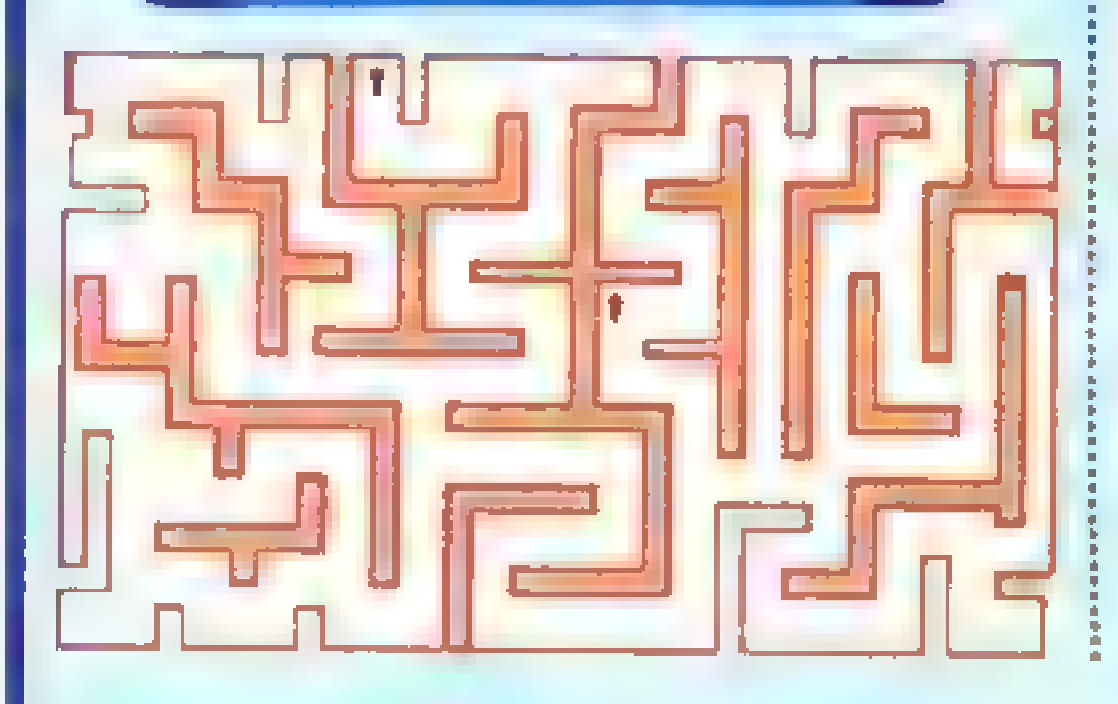
圓形迷宮

在馬特龍宮殿附近一個動物的雕像下，看到的圓形迷宮的入口，可是在裡面卻什麼物品也找不到，怪哉，這是一個什麼樣的洞穴？

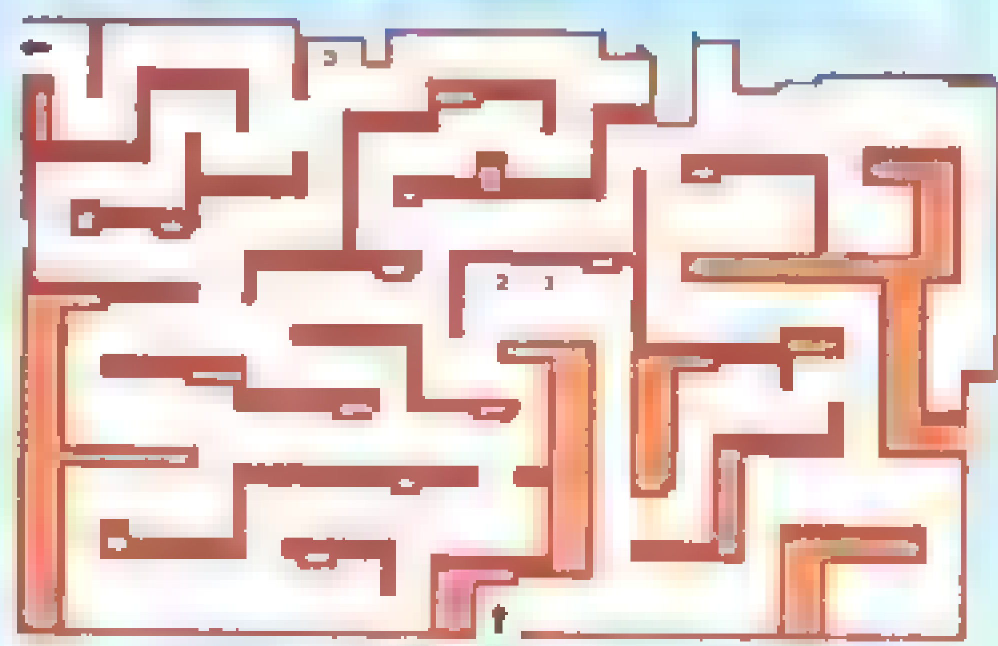
另外，在一堆巨石內發現一個洞穴入口，裡面有藥草、木劍、鷹之眼、封魔神盾、封魔頭巾、「封魔水晶」等物品，成果豐碩。



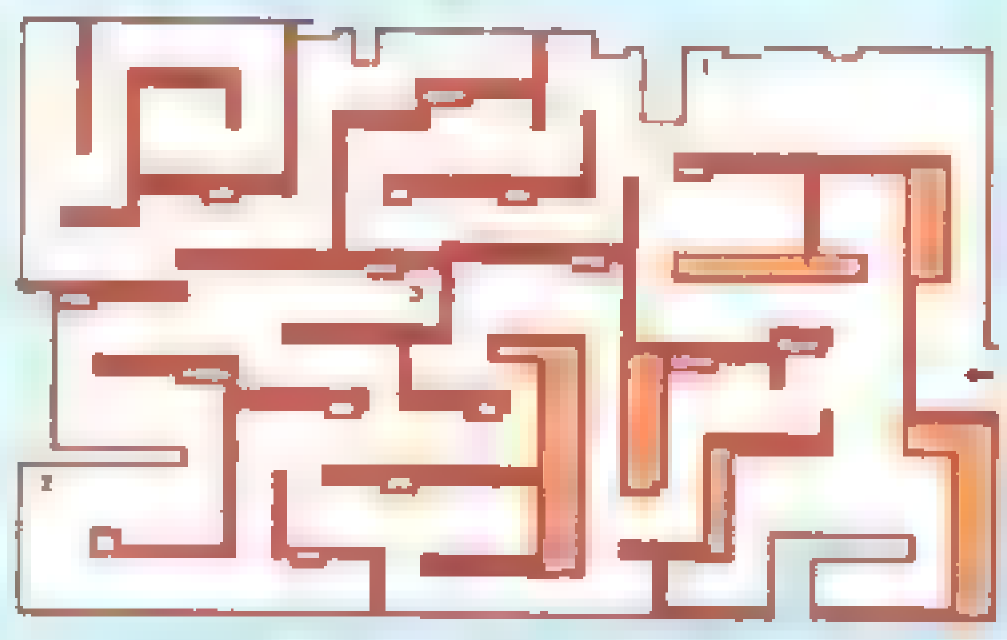
圓形迷宮



巨石神兵



1.藥草　3.鷹之眼
2.木劍





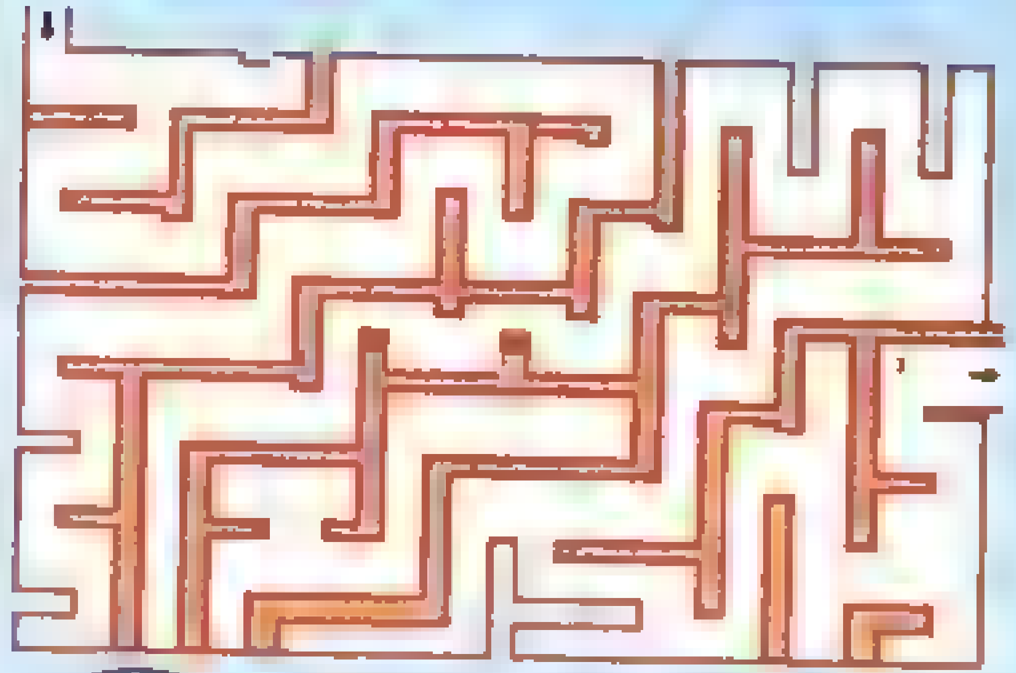
1. 封魔神盾　3. 封魔水晶
2. 封魔頭巾

龍泉城

在經過一番地毯式的搜查下，我們終於在城內大約第四層的地方，發現一間門打開著，但卻沒有任何標記的房間，這就是安第斯迷城了。在迷城內走了一段曲曲折折的路後，找到了幾個寶箱裡面有「六芒星印」、勇士之戟、屠龍之鞋等物品。後來才在迷城第二層的地方遇到塞特，儘管塞特以十分輕視的口吻對我們說：「殺死巨龍的，就是你們這些娃兒嗎？我可是黑暗大帝座前的第二員大將，想打敗我可沒那麼簡單。」當然最後我們還是將他做掉了。西絲比女神見到我後先問了一句：「你心中也有矛盾的是吧！」然後又對美雅說：「美雅，你的膽子也是很大，別忘了，你是妖精的身份，聖主是不會允許的。」之後她們又拉拉雜雜地說了一些話，攪得我滿頭霧水的，本想問女神這到底怎麼回事，女神卻說：「你這呆頭鵝是不會懂的，還是先來談談正事吧。」然後就說：「讓我來傳授狐媚大法裡最厲害的補氣法術，愛的甘露大法，此大法可

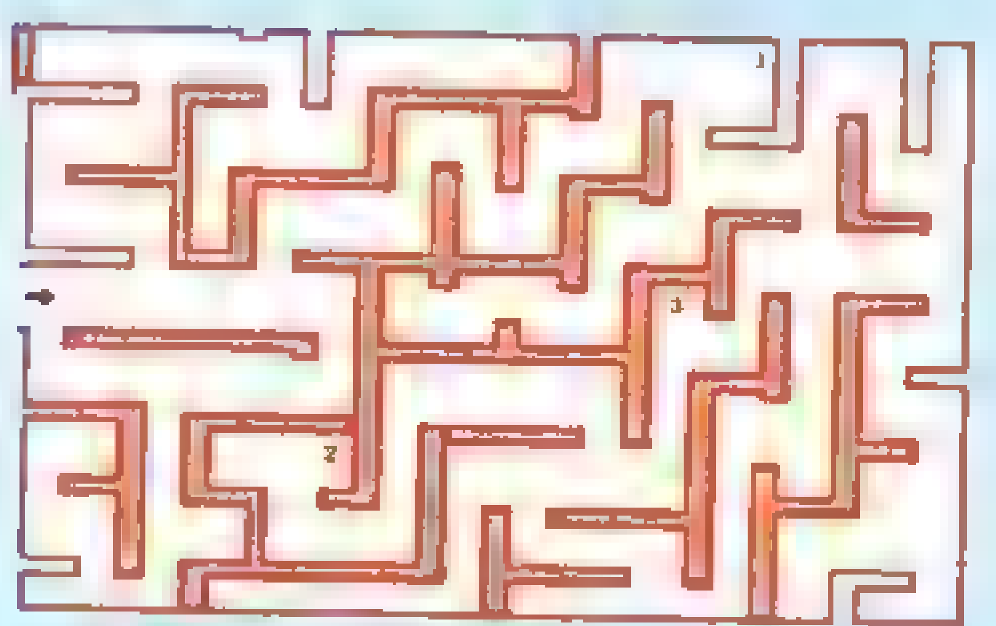
將你們三個的精、氣、神提高到最強的程度，對你們團體戰鬥是有很大幫助的。」

安第斯迷城





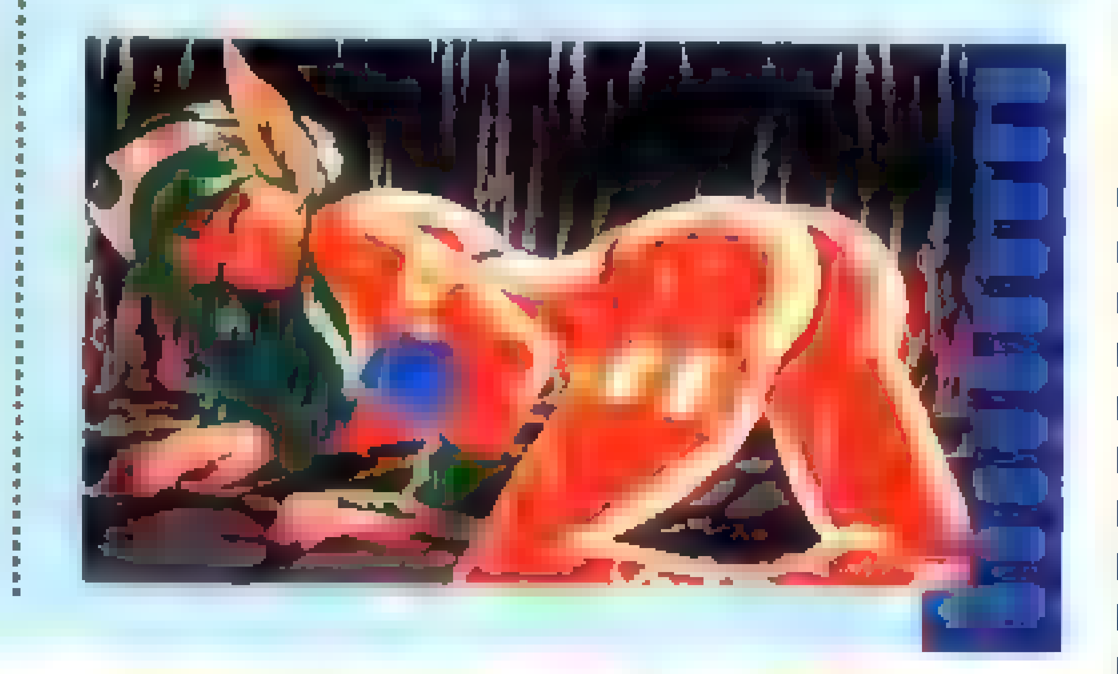
1. 六芒星印





1. 大魔頭
2. 屠龍之鞋
3. 勇士之靴

待我記熟了咒語之後，就聽得美雅問到：「再下去就是亞特蘭提斯了，太陽神宮殿也就在那兒，接下來我們要如何做，能不能請女神陛下給我指示。」女神：「太陽神宮殿現在已經被法拉所佔領了，而且那裡怪物很多，現在太陽神宮殿已經變成法拉的大本營了。但是，亞特蘭提斯上有一個巴特農神殿，那兒是個廢城，你們可以在那裏休息，而戰鬥女神米娜娃就被困在西邊的西姆貝爾廟裡，狐媚大法的人體合一大法就在他身上，那是最厲害的法術，也是唯一能對抗法拉的力量，你們必須先救出米娜娃，修練到狐媚大法最後一道法術，之後再前往太陽神宮殿，一舉消滅法拉這個大魔頭，解救聖主。我現在用法術送你們去亞特蘭提斯的巴特農神殿吧。記住！在女神傳送隊伍到巴特農神殿之前，先前幾個該完成的任務必須先處理完才行，譬如找到六芒星印和封魔水晶這兩項重要物品，否則經過傳送之後，是不能再回到先前的地方的。



亞特蘭提斯

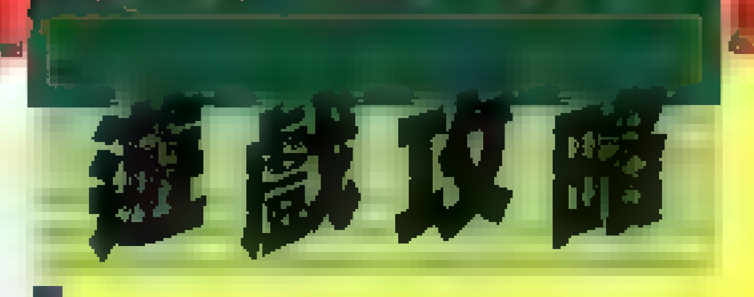
巴特農神殿

在我們來到巴特農神殿後，看到神殿內有　寶箱，裡面有降魔羽毛，然後決定先休息一會兒以便留戰力，再往西姆貝爾廟出發。

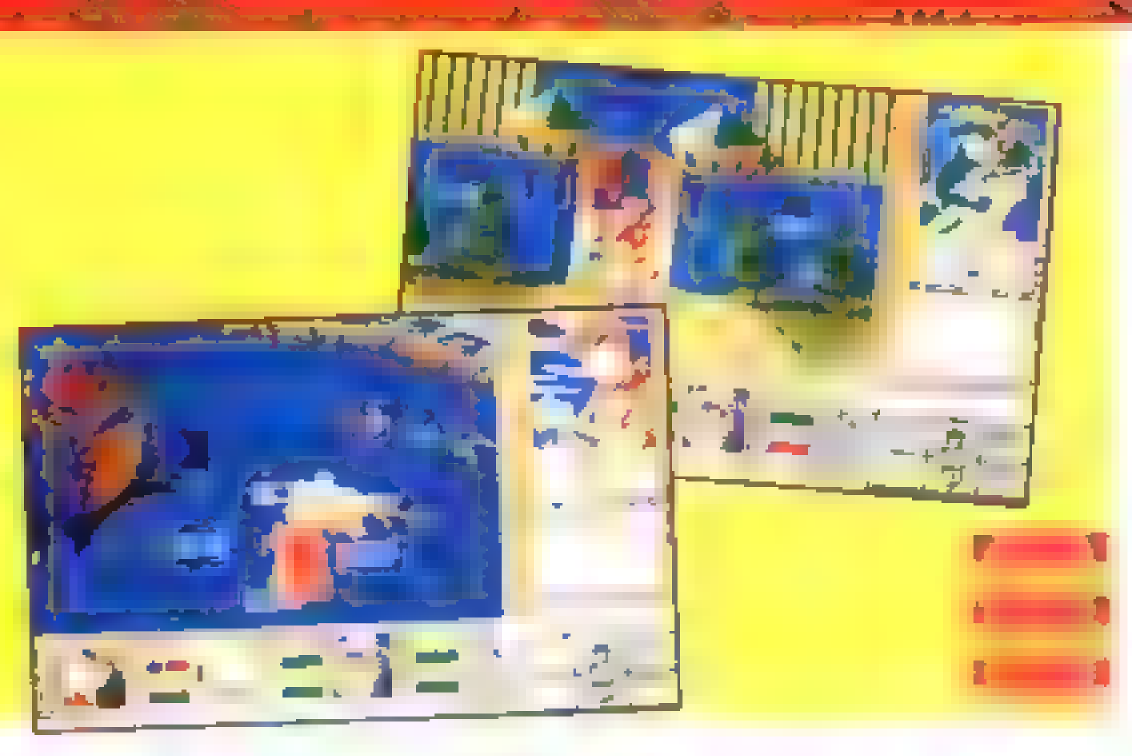
西姆貝爾廟

這個廟並不難走，我們一下子就找到困住米娜娃女神的妖怪阿圖姆，他一見到我們似乎蠻興奮的說：「我是法拉大帝前的第一猛將，已經好幾千年沒有遭遇到對手了，今天可以好好的活動一下筋骨了。」當然我也可以趁此機會讓他好好見識一下狐媚大法的威力，在敵我雙方你來我往的激鬥下，阿圖姆還是敗在我們的手裡。此時被我們救出的戰鬥女神米娜娃非常高興的對我們說：「你們終於來了

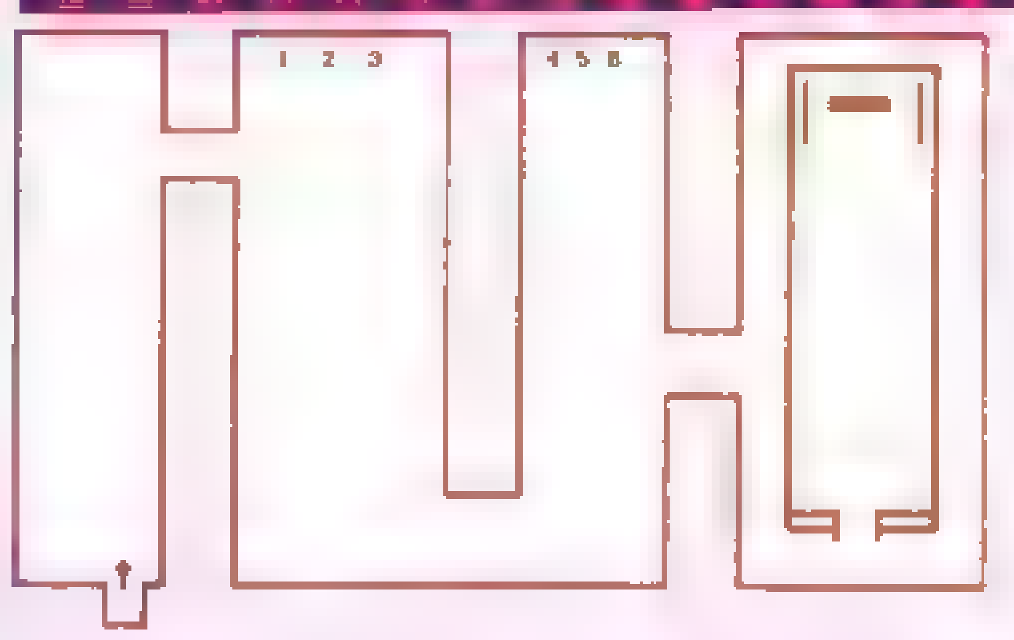




，先把狐媚大法的最後一道法術學會，我們馬上去救聖主。」待我記熟了人獸合一的法術後，女神又開口了：「我先到太陽神宮殿集合八位女神，你們休息一下就過來會合。」於是我們就在廟裡休息一下，恢復體力，過了一會兒就被送到太陽神宮殿了。



太陽神宮殿



1. 魔法之花　3. 馬拉邦果　5. 魔法之花
2. 拉貝甲蟲　4. 拉貝甲蟲　6. 馬拉邦果

一進到宮殿裡就看到八位女神已經在這兒等我們了，而且就連孟菲斯城的國王和公主也都帶著軍隊千里迢迢的趕來幫助我們，看了眞是令人感動。隨後戰鬥女神就說：「那些小嘍囉交給我們就行了，你們只要專心對付法拉就可以。」於是美雅、伊諾和我趕緊往神殿裡面走去，在宮殿內的寶箱中發現了魔法之花、拉貝甲蟲和馬拉邦果等物品，然後就在宮殿的大廳中看見大魔頭法拉就坐在父王的寶座上，他對於我們的到來似乎感到有點驚訝，說「我還以爲你們有三頭六臂，竟然能夠打敗我那麼多手下，現在看起來也不過是三個小娃兒。」當然這是他不知道我們的利害才這麼說的，結果就憑我們三個小娃，就將他打的滿地找牙、粉身碎骨了，這一戰也著實辛苦，法拉的生命點數超過萬點，記得多留意隊伍的生命力和法力，隨時補充。

能夠打敗法拉救出父王，我的心裡眞是非常高興啊，所以一見到父王就迫不及待的對著父親說：「父王，我是你的孩子阿卡迪亞。」父王看見我也是非常快樂，並要我的親生母親安蒂雅出來看看我，母親說：「孩子，太好了，你都長這麼大了，媽每天都在想你。」聽母親這樣說眞的讓我好感動，我何嘗不是天天想著他們呢，和父母親寒暄一番後，我就和父親提出關於養父母的事，希望父親能夠接他們到這兒來住，沒想到父親一下子就答應了。接著我又想到我和公主的事，就跟父親說：「父王我想取辛蒂亞爲妻。」父王一點也不遲疑地說：「嗯！特洛伊家族經過此次的事情，我相信，再也不會阻止神跟人通婚了。」看來父王已經允諾了，正高興著就聽到美雅說：「那還有一位關小姐怎麼辦？」差點忘了，我在路上認識的關，她其實也還不錯的，於是就在父王和公主答應後，美雅提議說：「我看啊！一個是一、三、五，一個是二、四、六剛好。」我覺得這個提議不錯，正在想事情都已經有了圓滿結果時，沒想到愛情女神西絲比突然提起美雅的事，說的也是，美雅跟我出生入死這麼久了，怎麼可以把她忘了呢？唔！唔！於是美雅就成了我的星期天了。

就這樣我享有齊人之福之外還多了一福，這就是整件事情的來龍去脈，你們喜歡這個關於我的故事嗎？從此美麗的星空下，流傳著這個關於我的美麗傳說。

後記：在遊戲中還有另外一個結局，就是如果沒有找到封魔水晶和六芒星印的話，在和大魔頭法拉決戰時，法拉會逃走，這樣主角就娶不到三個老婆了，結局也會不完整，雖然依然可以見到部份結局畫面，但總是有些許遺憾，所以請記得先找齊這兩樣寶物。



大航海時代II

完全攻略

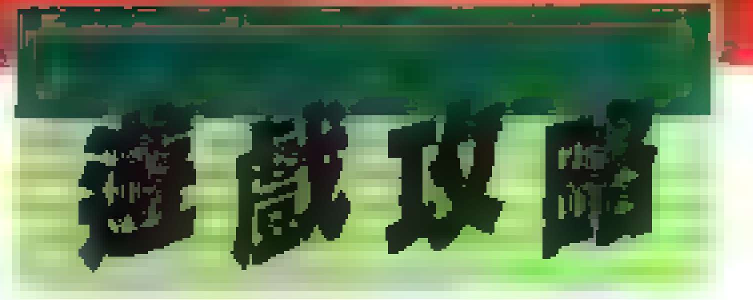
/RXZ

奧托·斯賓諾拉篇



今天是個艷陽高照的好日子，平時倫敦的氣溫是要比今天冷些，到酒館去坐坐吧！也許能在那兒碰到什麼新鮮事也說不定！前腳跟才進了門，酒館老板就急急忙忙地跑了過來，直嚷嚷著皇宮裏頭來過人，檢察官吉爾伯特爵士要我立刻到皇宮去見陛下。

雖然向來看不慣吉爾伯特的作爲，不過既然是國王的命令也只好遵從了！聽說西班牙的無敵艦隊在加勒比海受到不知名的海盜襲擊，損失慘重，王認爲此時正是壯大大英帝國的最佳時機，在一番耳提面命之後，賦予我大英帝國皇家海軍的艦隊指揮



權，命令我攻擊西班牙艦隊，到吉爾伯特那兒領取了國家配給的一艘"二百五"號"軍艦"和僅有的300枚金幣，沒想到我堂堂大英帝國竟是如此地窮困，唉…。

隨行的助手竟也是個狠角色，沒想到我這個船長還得靠比劍才能當得安穩，在酒館裏要是輸了，傳了出去可不怎麼好聽，當然是贏了！雖然馬休年青氣盛，倒也還是個不錯的對手，幸好制服了他，不然，這場歡迎會就成了鬥門會了！在酒館裡召集了幾個弟兄，心裡盤算著，光靠這麼一條小帆船能成什麼大事，不如先到塞維爾附近海去偵察一下敵情再作盤算吧！

沒想到受創的西國艦隊仍然如此強大，此刻貿然地攻擊只是白白送掉一條小命，看來要想完成任務得先強化我們的戰力才成，國家經費又不是很充足，有了！不是有私略許可證嗎？那麼，就先找西班牙的船下手，弄幾條像樣的船來！

（海盜聲望＞5000）里斯本雖然沒有倫敦的風景優美，不過整齊的市容倒也令人印象深刻，趁著船隻還在港口補給的時候，帶著馬休這酒鬼到酒館裡去，除了整齊的市容外里斯本的朗姆酒也讓人意猶未盡，喝完了一盅酒便到旅館過夜，隔天一早到了港口準備要出航的時候卻聽說市集裏出現了幽靈，對這種事我一向最好奇了，去瞧一瞧吧！一跨進店內就聽到倉庫裏有奇怪的聲音，袋子裡似乎有古怪，原來是兩個人被綁在裏面，突然有個女人出現--有名的女海盜卡特琳娜·艾蘭茨，她竟然把我當成了約翰的爪牙，大爺我可是天下無敵的男子漢日日野…哦不！是奧托·斯賓諾拉！經過被綁的兩人解釋後才知道原來他們是被約翰的助手洛克綁住的，誤會冰釋後卡特琳娜要我們兩小時後在酒館見面。

原來卡特琳娜是為了要報兄長和情人之仇才找上葡萄牙法蘭爾公爵的公子--法蘭爾·約翰，唉！真是個有血性的女人，有點心動…

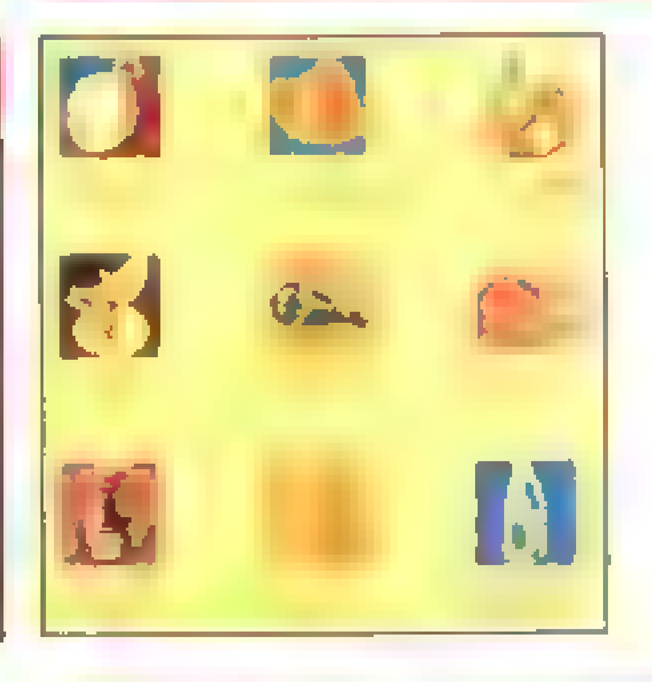
（海盜聲望＞15000）在解決了幾支西班牙的艦隊後，心想也該回倫敦與王覆命了，終於又回到熟悉的土地上，泰晤士河還是那麼髒…在海上待太久都有點秀逗了，泰晤士河的水依舊像臭了一般刺鼻，酒館裏的威士忌還是那麼濃烈，「皮耶德？」個號稱寶藏獵人的冒險家來串門子，希望能借給他10000枚金幣，並且透露西班牙運金船的下落，這條貨船從委拉克路斯航向塞維爾，船長是艾斯圖帕·阿爾特加。

等了好久終於等到了這條肥魚--黃金艦隊，在砲火和廝殺聲中，我們狠狠地先拉了一艘運金船，艦隊載滿了整船的黃金回到倫敦，只留下哀嚎的西班牙水手在大海中載浮載沈……

（海盜聲望＞30000）陛下緊急召見，西班牙為運金船復仇而來，英國皇家海軍在與西軍的戰役中損失慘重，如今僅能自保，國王希望我能突破困境，擊退西班牙艦隊，因此語重心長地託付了這

隨身物品一覽表

代號	物品名稱	價格
I1 •	懷錶	1000
I2	四分儀	4000
I3	六分儀	8000
I4	經緯儀	12000
I5	望遠鏡	5000
I6	老鼠藥	500
I7	貓	2000
I8	聖香油	1000
I9	鯊魚膏	1000



特殊人物一覽表

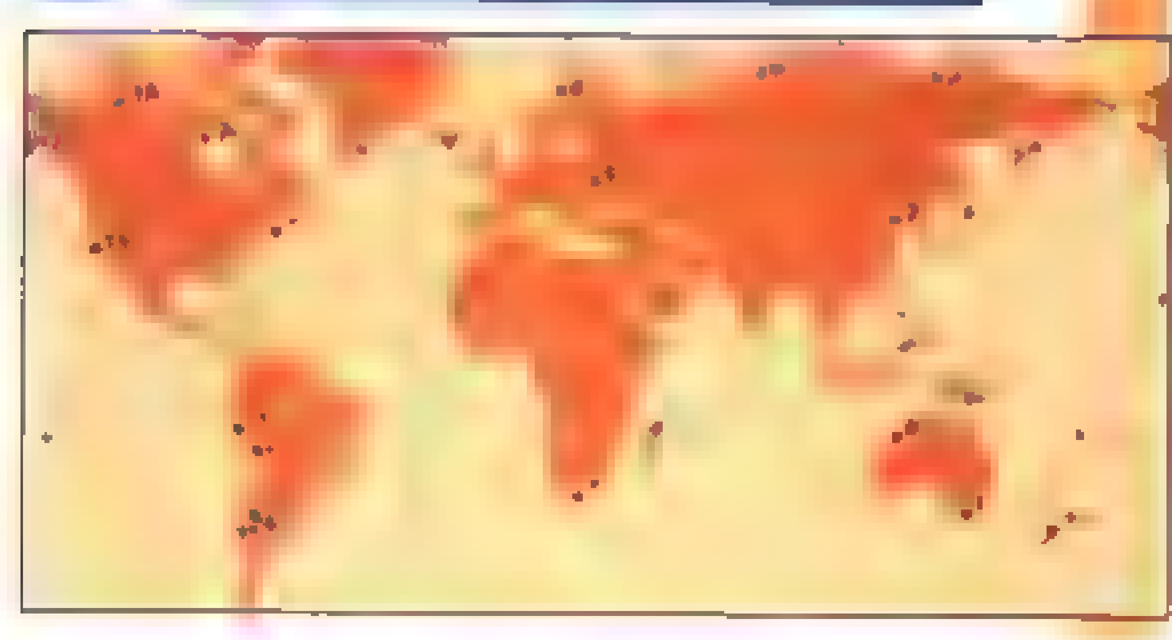
代號	人名	職稱	專長	所在
M1	貝拉里德 約蒂	地理學家	地圖製作	安特衛普
M2	梅里卡特	地理學家	地圖製作	阿姆斯特丹
M3	夫里夫博士	軍事學家	砲術	其堡
M4	朱亞諾	地理學家	地圖製作	那不勒斯
M5	里白爾	地理學家	地圖製作	巴塞隆納
M6	奧立維斯	航海家	測量學	帕爾巴
M7	維拉貝諾	地理學家	地圖製作	威尼斯
M8	拉那吉姆	收藏家	骨董買賣	亞力山卓
M9	莫弗 法雷爾	收藏家	骨董買賣	里斯本
M10	摩拉納公爵	收藏家	骨董買賣	比薩

裝飾品一覽表

代號	物品名稱	價格
J1	絲帶	1000
J2	黑絲披肩	3000
J3	鳳羽雪扇	3000
J4	銀燭台	3000
J5	純銀頭飾	5000
J6	天鵝絨大氅	5000
J7	華服	8000
J8	孔雀石小箱	8000
J9	銀鏡	10000
J10	珠冠	2000
J11	鑽石王冠	10000
J12	珍珠手鐲	10000
J13	貂皮大衣	6000
J14	金手鐲	15000
J15	白銀胸花	10000
J16	藍寶石戒指	18000
J17	翡翠百寶箱	20000
J18	紅寶石戒指	22000
J19	紅寶石髮簪	50000
J20	寶冠	50000
J21*	王冠	300000

補給港一覽表

No.	位置	補給港名稱
H1	N60E19	赫努克
H2	S31E16	納爾維
H3	S31E17	開普敦
H4	N43E19	貝爾格勒
H5	S16E49	塔馬達夫
H6	N31E31	狄克斯
H7	N39E122	旅順
H8	S10E125	東巴本
H9	N79E129	鎮克西
H10	N42E140	北海道
H11	S34E141	拿侖
H12	N0W144	關島
H13	N61E163	科爾夫
H14	S36E171	惠靈頓
H15	N67W166	諾姆
H16	N19W156	歐胡
H17	N57W138	朱諾
H18	N72W124	巴伊阿
H19	N26W120	聖大巴爾巴拉
H20	S11W84	卡亞俄
H21	S35W79	瓦爾巴拉索
H22	S19W78	摩倫多
H23	N37W71	聖約翰
H24	S37W63	蒙特維的亞
H25	N02W40	吉維爾
H26	N56W95	邱吉爾
H27	S6E144	莫爾茲比
H28	S14E176	蘇瓦島
H29	N8E126	柏勞老



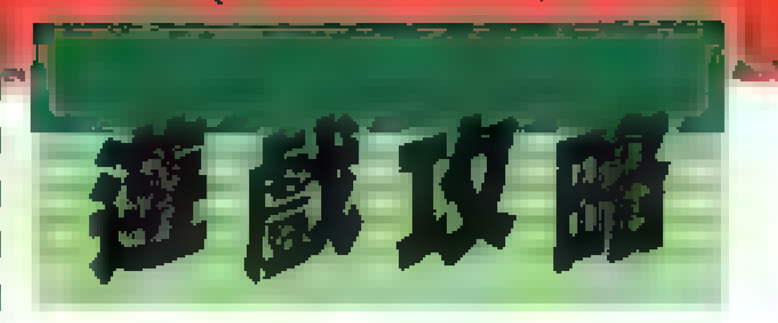
次攸關國家存亡的任務，就算豁出這條老命也要拼了！

兵書有云：「知己知彼百戰不殆！」先到事務所探聽一下情報。西班牙集結了三支艦隊對英吉利海峽形成包圍網，而且今天會在南特、波爾多和塞維爾補給，集結點是南美大陸，總司令是常勝將軍艾澤格，如果被三個艦隊包圍的話，勝算可以說是微乎其微，如今之計只有各個擊破，先下手為強了，就從最近的南特港開始吧！出擊！

在南特港打了一場大勝仗，不過還是讓幾個傢伙溜了，在整補後艦隊帶著高昂的士氣，橫越大西洋，在二十多天後來到了中美的哈瓦那港，同時得知了西班牙艦隊正在聖多明尼各。

加勒比海的海水染上了殷紅的血，和夕陽、彩霞映成一片，在空氣中瀰漫著硝煙和血腥的氣息，我們終於打贏了這一戰，好漫長的一天，殘餘的西班牙船隻有如喪家之犬般地消失在海平面上。當大伙興高采烈地從聖多明尼各整補完畢，正打算清剿西艦的餘孽時，卡特琳娜的船又出現在我們眼前，她要求我方停止攻擊西艦，原因是艾澤格、約翰與她合力制服共同的敵人--企圖稱霸世界的惡棍馬丁內斯，也就是殺死她哥哥和情人的兇手，在這次的聯合作戰中，艾澤格受了重傷，「應該放過他嗎？」凝視著卡特琳娜的眸子，似乎，那是一種祈求吧？「大英帝國的海軍不會攻擊受傷的人，你們可以走了！」

在安特衛普的酒館裏，突然又想起那天的事，「縱虎歸山是兵家大忌呀！為什麼會犯下這樣的錯呢？是"她"的關係嗎？」有個陌生人打斷了我的思緒，「我可以和你們同桌共飲嗎？」這人竟然就是那天沒能見上一面的宿敵--艾澤格，兩人立下了君子協定，相約一個月後在波爾多附近的海面上來

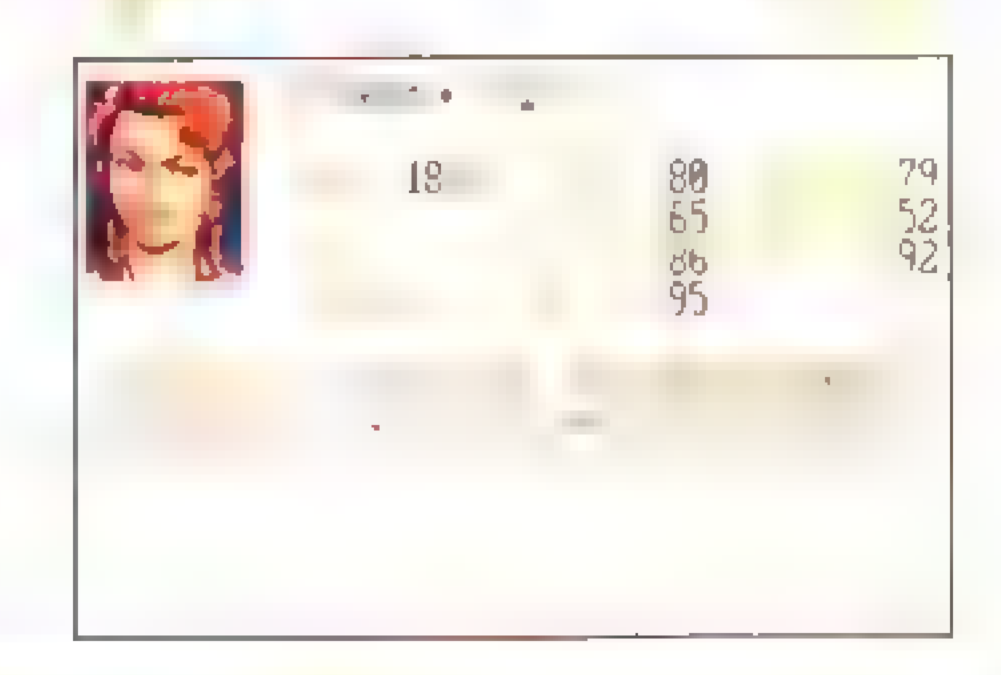


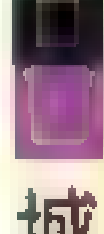
卡特琳娜・艾蘭茨篇

一次男人的決鬥……

終於到了決戰的日子，配載 150 門加農砲的大輪船級皇家軍艦，從安特衛普緩緩地泊出，艦橋甲板上的弟兄們似乎個個精神抖擻，目標是波爾多，左舷滿舵，出發了！

也許是無敵艦隊在聯合戰後元氣大傷，或者，他們並不是那麼地強，在神劍抵住艾澤格將軍胸口的一瞬間，我感覺到勝利女神在對我們微笑，西班牙無敵艦隊的時代過去了，以後呢？…先回倫敦吧！





城市一覽表

No.	海港名稱	商業／工業價值	特產品	重要記事
1	里斯本	780/770	岩鹽	T2、T5、W7
2	塞維爾	770/810	陶瓷器	T5、W5、W7、W21
3	伊斯坦堡	810/720	絨毯	T2、T5、W11、D1
4	巴塞隆納	590/540	岩鹽	T8、W1、D1
5	阿爾及耳	160/180	無	T9、W9
6	突尼斯	130/160	鐵礦石	
7	瓦倫西亞	320/300	毛織品	T9、W2
8	馬賽	350/290	香水	J4、W4、W10
9	熱那亞	750/760	白銀	T2、J6、W3
10	比薩	620/540	絹織品	M10、J4、W7、W9
11	那不勒斯	630/640	毛織品	T6、W4、D1、D6
12	錫拉庫扎	240/220	無	T9、W2、免稅証（I）
13	帕爾巴	290/285	無	M6
14	威尼斯	740/730	玻璃	M7、T3、J15、W4、D2
15	拉古扎	150/140	染料	T2、W1
16	干地亞	180/160	無	
17	雅典	640/540	美術品	T4、T9、J10、W6
18	薩羅尼加	110/120	無	W3、免稅証（P）
19	亞力山卓	720/700	棉織品	M8、T3、T6、W11、D6
20	雅法	140/150	無	
21	貝魯特	270/250	絨毯	T8、W5
22	尼古西亞	150/160	銅礦石	
23	的黎波里	420/400	無	T5、W5、D1、免稅証（O）
24	卡法	340/350	鐵礦石	
25	特納	110/115	無	W1、免稅証（S）
26	特拉比松	360/370	棉織品	J6、W6
27	休達	85/90	無	
28	波爾多	600/580	葡萄酒	M11、T8、W2、W7
29	南特	560/570	無	J4、W4、D2
30	倫敦	720/740	羊毛	T3、T5、J6、W3
31	布里斯托爾	320/380	錫礦石	W9、W13、D1
32	都柏林	370/350	無	
33	安特衛普	660/670	毛織品	M1、T6、J5、W8、免稅証（H）
34	阿姆斯特丹	700/730	玻璃	M2、T1、T3、T4、T5



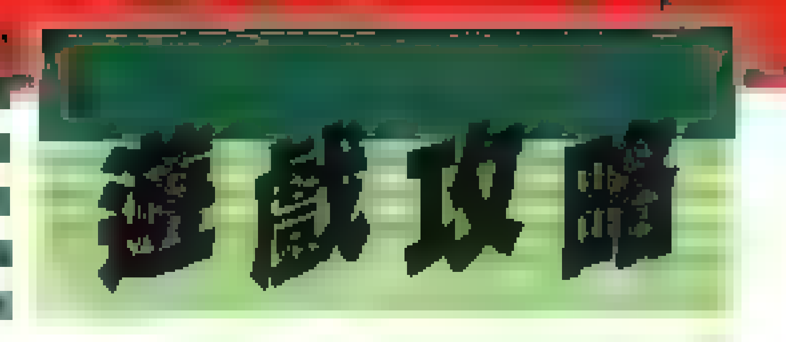
「卡特琳娜！」桑多中尉由碼頭的方向急急忙忙地跑了過來，似乎有什麼急事，「艾澤格將軍要妳立刻向他報到」。從幾天前的夜裡就有一股不祥的預感，哥哥的船在聖多明尼各附近的海域無故地消失了，埃魯南啊！為什麼你們就這麼一去不回了呢？！

如同晴天霹靂般的創擊，在聽完了艾澤格將軍的話後，我整個人都失去了理智，衝出了皇宮，在眼前的是碩大的塞維爾酒館招牌，「也許這個時候喝杯酒是最好不過的了」，沒有想到卻在酒館裏聽到了有關海盜"黑騎子"和葡萄牙人聯手襲擊西班牙艦隊的消息。我感覺血液在血管裏衝激著，當我的請求被艾澤格將軍拒絕時，我想我必須這麼作，而這個念頭也讓我在往後的6年裏過著海盜和有家歸不得的流亡生活，「將軍！你會後悔的！」我走出了皇宮的大門，在我的臉頰上，我感覺到埃魯南的輕拂，像一陣陣惱人的春風。

對祖國西班牙我只有抱歉，站在這艘剛從塞維爾造船廠出廠的戰艦上，「原諒我！艾澤格將軍。哥哥，埃魯南，你們在天之靈一定要保佑我早日找出殺害你們的兇兒，為你們報仇！」「船長，在里斯本靠港嗎？」

No.	海港名稱	商業/工業價值	特產品	重要記事
35	哥本哈根	530/510	玻璃	D2、D3、D4、D5
36	[illegible]	600/620	染料	M3、T2、J10、D1
37	奧斯陸	190/185	木材	
38	斯德哥爾摩	480/470	銅礦石	W1、W2、W21
39	盧比克	320/300	白銀	W6、W8、W10、W12
40	格1º斯克	370/280	無	
41	里加	150/160	木材	
42	卑爾根	145/150	無	
43	加拉卡斯	220/210	煙草	T9、D2
44	喀他赫那	190/190	無	T9、W8
45	哈瓦那	210/220	煙草	
46	馬加里塔	40/45	無	J16、W1
47	巴拿馬城	160/190	無	T9、J15
48	[illegible]特內羅	60/75	無	
49	聖多明尼各	150/160	砂糖	T6、T8
50	維拉克路斯	80/75	黃金	
51	牙買加	60/80	砂糖	J12
52	瓜地馬拉	70/65	銀礦	
53	伯南布哥	215/240	染料	W1、W18、D4
54	里約熱內盧	45/50	黃金	J10、J14
55	馬拉開波	120/105	無	
56	聖地亞哥	80/105	無	T9
57	開雲	70/65	木材	
58	馬瑙拉拿	240/230	砂糖	
59	賽克魯斯	90/80	無	
60	聖約魯吉	210/190	象牙	T5、J18、W1
61	畢紹	85/100	無	
62	羅安達	90/75	珊瑚	
63	阿魯金島	200/185	無	T6、J9
64	巴瑟斯特	75/60	無	
65	廷巴克圖	430/35	象牙	J14、J19、J20、W20
66	阿比尚	90/75	麝香	
67	索法拉	390/400	象牙	
68	馬林迪	370/360	麝香	

續下頁



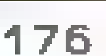
爲了證實那天在塞維爾聽到的傳言，隻身來到了葡萄牙首都 -- 里斯本，在酒館裡得知了艾澤格將軍奉國王敕命，要將我帶回，看來我是眞的回不了家了！

憑藉著這艘新型的戰艦，在地中海和聲名狼藉的海盜希爾登 雷斯的戰役中大獲全勝，擄獲了幾艘堪用的戰艦，在一番整頓之後，我的私人艦隊終於煥然一新。兩個星期後的一個清晨，不幸地與艾澤格的部隊在北非附近的海面上相遇。「皮耶德，耐西爾，埃魯南，貝利歐，你們是好對手，但是誰也不能阻止我復仇，就算是艾澤格將軍在這裏，我樣會毫不留情地開火，再見了！」

（海盜聲望＞1000）「船長！快看！我們被包圍了！」西班牙艦隊如同潮水般地湧來，在旗艦的四周竄起十幾個人高的水柱，我從隆隆的砲火聲中驚醒，「把望遠鏡給我！」「是西班牙的艦隊，旗艦的船帆上飄著艾澤格的軍徽，沒想到會演變到這種情形，看來只有背水一戰了！」

「船長！右舷中彈了！」「可惡，下令護衛艦掩護旗艦，撤退！」「來不及了！卡特琳娜！」「你…你是」「久違了！我是埃魯南．奧布雷格的同班同學 -- 安德魯．紀德，艾澤格將軍已經將附近的海域封鎖了，就算今天你能從這個戰場上脫走，明天你還是免不了一戰，讓我來幫助你吧！就算是對埃魯南盡一份朋友的情誼吧！相信他也會答應我這麼做的」，靠著安德魯的猛烈砲火，我們終於順利

No.	海港名稱	商業／工業價值	特產品	重要記事
69	摩加迪休	90/70	象牙	
70	桑巴給	380/390	無	J2、J5、J8、J19
71	莫三比克	180/160	無	T6、J14、J17
72	剌里魚納	60/60	玳瑁甲	
73	亞丁	210/260	琥珀	
74	模布龍	100/90	生薑	
75	魚少華	90/85	甘蔗	J8
76	開羅	510/480	美術品	J1、W11、D2
77	巴斯拉	480/500	皮製品	
78	麥加	500/80	麝香	T4、T7、J1
79	卡塔庫	130/160	玳瑁甲	
80	設拉福	70/80	無	
81	馬斯開特	180/230	無	
82	迪普	75/80	無	
83	柯欽	130/120	無	
84	錫蘭	180/210	桂皮	J3、W6
85	麥底那	50/50	肉荳蔻	
87	麻六甲	90/95	桂皮	
86	果阿	540/560	生薑	T8、J13、W2
88	德那第	80/85	丁香	
89	班達	45/40	肉荳蔻	
90	德利	40/45	丁香	
91	帕塞	35/40	無	
92	巽它	40/55	無	
93	科摩科迪	530/560	肉荳蔻	
94	邦加	50/45	無	
95	泉州	520/570	生絲	T8、T9、J7、W16
96	澳門	480/490	無	J1、J3、J7、J12
97	河內	300/340	珊瑚	J2、W14
98	長安	580/280	絹織品	J1、J2、J7、W16
99	界	420/410	絹織品	T7、J12、W15、W19
100	長崎	210/220	白銀	T7、J5、W15





地撤離戰場，遠離了這一夜可怕的夢魘，同時也得到了一位可靠的戰友……

「我們應該再到里斯本去一趟，把事情的真相查清楚」安德魯向我建議著，「我也這麼想，這一個月來，非但沒有查到有關的消息，反而和祖國的海軍起了不少衝突，簡直就是本末倒置了」，兩個人會心一笑，兩個背叛祖國的人，差點忘了自己為什麼要做個無家可歸的人。

（海盜聲望＞1500）在里斯本的酒館裡，人們熱烈地討論著法雷爾　約翰被趕出家門的事情，「安德魯！這是一個好機會，法雷爾家的公子約翰也許知道事情的真相，我們快去追他！」

（海盜聲望＞2000）上天似乎有意與我們為難，一連到了幾個港口都沒有問到約翰的下落，反倒在威尼斯的酒館裡聽說了葡國王子去向不明，據說是法雷爾公爵所策劃篡位，讓約翰繼承，這下可不妙，萬一讓葡人把約翰給抓了回去，不是什麼線索都沒了嗎？幸好在亞力山卓港遇上了約翰，沒想到他的仇家還不少，竟讓一大堆人給圍著，幫他解了圍後，正要把他帶走的時候卻殺出個程咬金，「卡特琳娜！艾澤格將軍來了！快走！」安德魯叫著，「哼！約翰後會有期了！」

離開了亞力山卓，心中有股不平之氣，「好不容易才找到約翰的，沒想到會讓艾澤格給壞了事，茫茫人海中如今要到那去找才好？」艦隊在突尼斯靠港補給，聽說有個叫普雷多，個罷的海盜知道約翰的下落，他透露了在馬賽港時遇見過約翰，於是我們便偽裝成商船隊前往馬賽港。終於又和約翰見面了，不過他的助手洛克告訴我們「約翰現在有急事要先回里斯本處理，屆時再見面詳談！」唉！真是一波三折，沒想到復仇的事到現在一點著落也沒有，還是先到里斯本去等約翰吧！

我們在里斯本停留了三天，一直沒有見到約翰，原來約翰早已來過，於是便急忙地到市集去，看見桑多被綁在袋子裏，「可惡的洛克！看來是葡萄牙人幹的沒錯，約翰三番兩次躲著我，分明就是做賊心虛！不管你躲到天涯海角，我一定要把親手殺了你為兄長報仇！」「是誰？！」「我是英國皇家海軍指揮官奧托・斯賓諾拉」「那麼你是約翰的手下囉！」「不不！我是聽說市集裏出現了幽靈才到這兒來看看的，不信妳可以問問袋子裏的那位兄弟」，我看了桑多一眼，他點了點頭，「謝謝你救了桑多，待會兒我請你喝酒，請務必賞光，先告辭了！」在酒館裡，把長久以來隱藏在心裏頭的事都吐露了出來，也許是這位三十多歲的英國人長得太像哥哥的關係吧？

在突尼斯的酒館裡又遇見了普雷多，「有位與法雷爾家族有仇隙的葡萄牙貴族知道約翰的行蹤，他家的少爺喜歡上里斯本酒館裡的路琪亞，如果能將路琪亞帶到休達港與他約會，他願意透露約翰的落腳處，如何？」普雷多漫不經意地喝著他的酒，「可以，不過你要知道欺騙我的下場，如果消息不正確的話…回去告訴你的主人，一個星期後在休達港見！」

（海盜聲望＞8000）「人我帶來了！約翰呢？」「約翰現在人在里斯本，快一點的話[illegible]！」「什麼？怎麼可能，我才剛從里斯本…」「喂！喂！居然敢騙我」「卡特琳娜吧？快把路琪亞放了！」「是你，奧托！你沒有見那群人把路琪亞帶走了嗎？」「普雷多，他們是馬丁內斯的人，妳被騙了，快追！」

和奧托一起往東南的方向追趕普雷多，沒想到路琪亞竟然不在船上，怎麼辦？和奧托分道揚鑣後心裡越覺不安。在一場海戰後俘虜了一名船長，他透露約翰人在馬沙華，約翰獨力與伊斯蘭海軍作戰的消息，「太好了！安德魯，我們快到馬沙華去！」

（海盜聲望＞15000）到了馬沙華港只聽到居民個個口稱約翰是全市的救星，看來他打敗了伊斯蘭的海軍，「約翰，我們又見面了！」「是的，希望這次能將我們之間的事做一個了結，妳把路琪亞帶到哪去了？」「你先回答我一個問題，有目擊者在 1522 年 4 月 10 日看見西班牙艦隊在聖多明尼各補給時，遭到葡萄牙艦隊的襲擊，在旗艦上的白帆畫有法雷爾家的家徽—馬爾他騎士團的紅十字，…」「不對吧！據我所知，法雷爾家在 1522 年 4 月的時候還沒有私人艦隊哦！」「皮耶德！」「約翰，他說的是真的嗎？」「的確！父親的艦隊是後來才成立的，也許襲擊西班牙艦隊的真是葡人，我可以幫妳查查」，「不必了！路琪亞我會幫你找回來，安德魯，我們走吧！」看來那位路琪亞姑娘在船上和我說的事情是真的，法雷爾家族不可能是殺害兄長的兇手，到里斯本去吧！應該親自去向約翰道歉的！

（海盜聲望＞30000）「原來馬丁內斯才是真正的兇手，我竟然還幫過他的忙」，約翰的祖父告訴我們他在南美洲的事，我決定和約翰一起消滅這個惡貫滿盈的兇手。沒想到才出了港口就遇上艾澤格的艦隊，原來他也得到了消息，於是我們一行便浩浩蕩蕩地開往南美。

幸好有艾澤格的幫忙，在里約熱內盧附近，我們將馬丁內斯的艦隊殲滅，粉碎了這個野心家的陰

謀，我似乎看見兄長和埃魯南的笑容在馬丁內斯燃燒的旗艦裏冉冉上升，我終於得以報仇雪恨了！女海盜卡特琳娜的名字也將隨這場戰役而消失……



「少爺，您是不是要出去冒險呀？有人要我為法雷爾家造一條新船那！」大概是洛克吧，回去看看好了。

回到公爵府，父親似乎比往常更關心我的學習狀況，並且希望我能藉著實際的歷練更加成長，「約翰啊！我在你這個年紀的時候就已經在茫茫的大海中追尋我的夢想了，如今你也長大了，我希望你能秉持法雷爾家一向的冒險精神，做個偉大的冒險家，現在我以葡萄牙首相的身份，命令你找到西萊斯特・約翰這個國家，同時我將布告全國，從今天起，你只是一般的平民了，記住，沒有找到這個國家，你就不要回來了！」

同行的是老水手洛克，就要踏上未知的大海了，心中牽掛的是酒館的那位紅粉知己，「路琪亞！我要離開里斯本到外面的世界去了」，路琪亞竟然天真地答道「好啊！帶我走，我們一起到世界各地的港口去當吟遊詩人」，卡雷洛娃敲了路琪亞一下「傻孩子，胡說些什麼！約翰少爺，這裡是公爵託我保管的 1000 枚金幣，現在交給您了」，「不過只有這些錢還是不夠招募幾個船員的，再加上…」洛克接嘴道，「這樣好了，我們回去找夫人要點盤纏」，「可是…」，「如果有困難的話，我可以幫約翰少爺傳話」路琪亞用一雙誠摯的眼神望著我並接著說「我聽說了法雷爾公爵的布告…，那麼，在這兒等我的好消息」，「路琪亞…」，路琪亞像貓咪一樣飛快地跑了出去，大概沒有聽見吧？

「我回來了！夫人要少爺在晚上 10-12 點之間回公爵府去，祝你幸運啦！」「謝謝妳，路琪亞！」

「媽媽！對不起！等我賺了錢，一定會贖回那隻銀寶的」，把管家麥克送我的刺劍裝備好後我向洛克說「我們該走了！」港口的管理員告訴我，菲利浦主教找我有事，「法王聽要向東方傳教，約翰，我希望你能將恩里克帶到日本去。」太好了，又多了一位好幫手，恩里克成了船隊的會計，管理我們的財務。那麼，先做點生意，籌措資金吧！大夥兒這麼建議著，在航行的途中突然冒出一個叫做多明戈的人，希望和我們同行，於是我們就這麼走走停停，有好一段時間過著這種買賣的貿易生活。

（冒險聲望＞2000）這天在亞力山卓的碼頭聽說王子阿爾伯特失蹤的消息，回頭一看，不得了了！多明戈不見了！和洛克急急忙忙地到處找尋多明戈，好不容易在造船廠找到了他，「快放了多明戈！」「你找死！」只怪我學藝不精，不但沒能救得了人，反倒性命難保，幸好卡特琳娜出面救了我們，「謝謝妳！我是約翰・法雷爾，請問…」卡特琳娜臉色大變，「艾萊格將軍來了！」洛克一面跑一面叫著，「哼！算你命大，後會有期！」「幸好趕上了，少爺，這裡太危險了，我們還是快點離開吧！」

原來多明戈就是阿爾伯特殿下，難怪許久不見，但是殿下的化裝術實在是很高明，我們一直都沒有察覺到。殿下接到海盜的信趕到亞力山卓，為了救我才被綁住的，「那個海盜還說要將罪名嫁禍在法雷爾公爵身上，事不宜遲，我們快回里斯本！」

「殿下！我想您還是先換下身上的這套衣服，免得讓皇宮的衛兵擋住，如何？」「也好！」在公爵府換上了貴族的服飾，和母親互吐相思之情後便與王子急忙地趕到皇宮去。

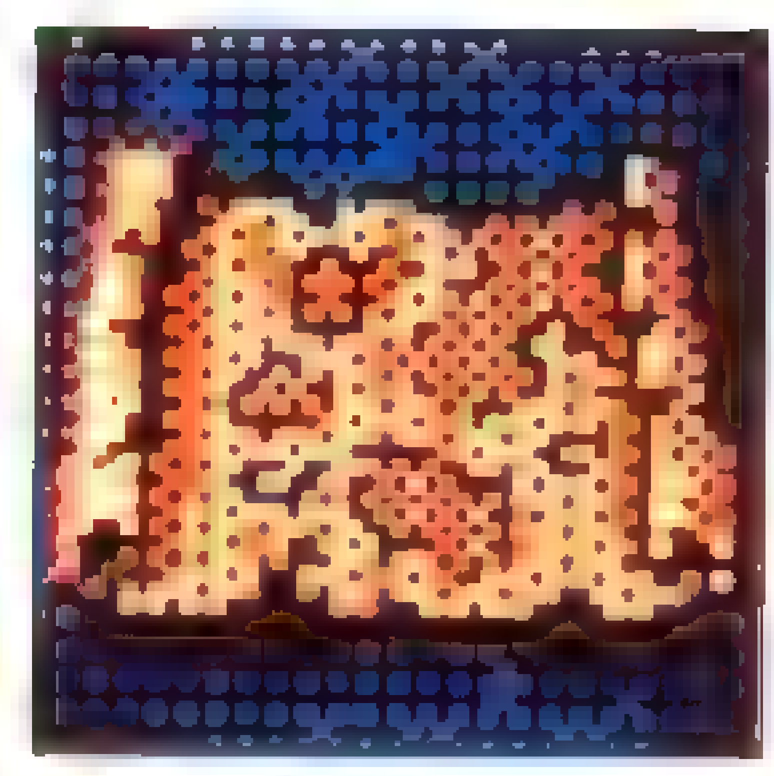
「陛下！」「阿爾伯特！你回來真是太好了！」「父親大人，請釋放法雷爾公爵吧！」一旁的馬丁內斯露出不悅的表情，顯然，我們壞了他的事，「那麼！約翰，我們走吧！」回到家中，我們沒有停留太多時間，殿下執意送我們出港，盛情難卻，「再見了！」港口的堤防慢慢消失，我們又回到了大海的懷抱。

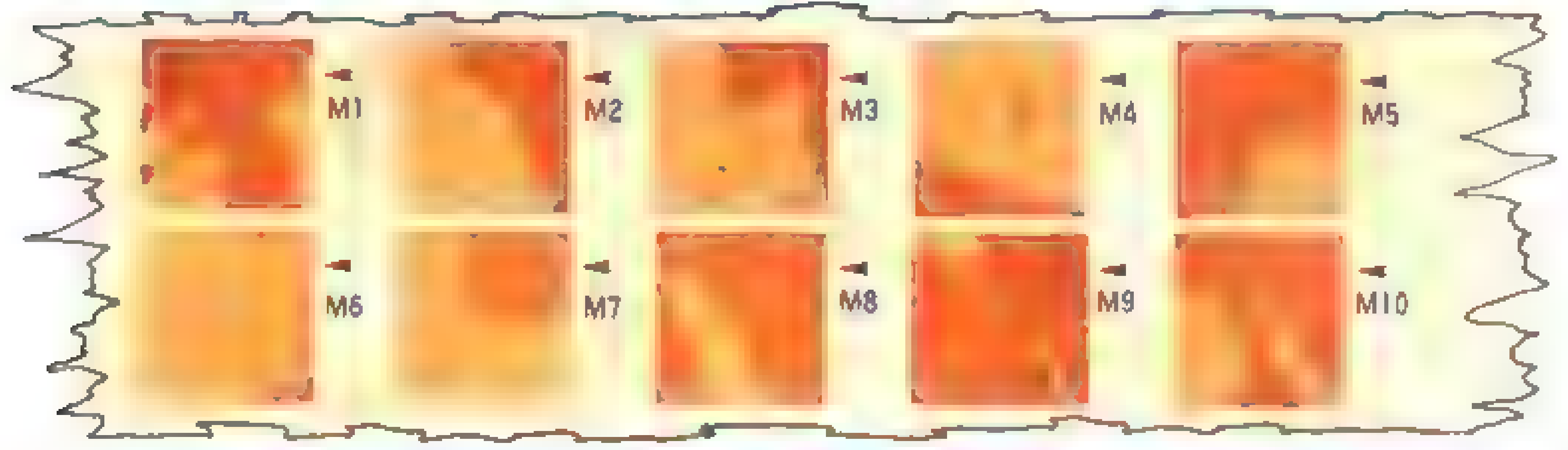
卡特琳娜似乎掌握了我們的行蹤，在落腳處三番兩次地相遇，幸好洛克十分機警，願久化險為夷。今天的運氣看來不怎麼好，一出倫敦港就遇上了卡特琳娜，幸好帶足了人手才勉強地勝了。

（冒險聲望＞8000）我們在安特衛普泊船修理時遇見了阿蘭・維斯特，他帶來了卡雷洛娃的書信，「約翰，路琪亞失蹤了，速回里斯本！」阿蘭希望我們幫他尋訪妹妹薩莎的下落，我們很快地回

地圖一覽表

代號	地圖名稱	寶物名稱	經緯度
M1	假面地圖	黃金假面	N35E305
M2	祭壇地圖	翡翠祭壇	S10W80
M3	雕像地圖	古神雕像	S5E25
M4	石板地圖	黑曜石石板	N10E100
M5	水晶玉地圖	暗黑神水晶玉	N15E30
M6	火焰之盒地圖	火焰之盒	S15E180
M7	魔劍地圖	破壞神寶劍	S30W125
M8	藏金圖	黃金藏寶圖	N65W25
M9	聖人寶杖地圖	聖人寶杖	N20E70
M10	古地圖	最後的財寶	????





到了里斯本。

「先找到卡特琳娜，或許能有路琪亞的消息」，卡爾洛娃並沒有給我們太多的幫助。我們沿著非洲海岸線繞過好望角來到了東非一帶，「薩莎？曾經聽過在中東巴斯拉港的酒館裡有個叫薩莎的女孩」，雖然一直沒有打聽到路琪亞的下落，總算能幫上阿蘭一點忙，也好還他一個人情。

「船長，那女孩真是伶牙俐齒，什麼誘拐？要不是…」「好了洛克！我想我們還是先回伊斯坦堡告訴阿蘭這個好消息吧！」

「真的嗎？」在旅館裡阿蘭睜開惺忪的睡眼，興奮地望著我們，顯然他沒有睡好，「是的，在中東的巴斯拉港有一位叫做薩莎的女孩，希望你能親自去一趟，如果有基督教王國和路琪亞的消息，也請注意一下，不打擾你了！」

（冒險聲望＞16000）一連好幾天海上的風浪都大得嚇人，夾雜著玻璃珠般大小的雨滴打得甲板淅瀝做響，好不容易挨到了里斯本，大家身上都是溼漉漉地，下了船大夥一股腦兒往酒館跑，「約翰，我今天是特地來告訴你基督教王國的事，聽說它在馬沙華一帶」，太好了！父親交付的事終於有點眉目了，明早我們就出發！

天氣還是沒有轉晴，更不幸的是，我們在西非附近遇上了強烈的海上風暴，還好有巴塞隆納的聖香油讓我們轉危為安，順利地抵達了馬沙華港。

「船長，我們到西北方的寺院去看看吧！在那兒也許可以問出什麼！」洛克這麼建議著，寺院的僧侶似乎是葡人，他要我們到西南方的公館去。「普萊斯特．約翰這個國家可以說有，也可以說沒有，如果有的話就是在這裏…」艾克斯王國的國王塔法利一世述說著這裡的過去，並希望我們能找回聖人寶杖，讓艾克斯復興起來。「也許我們可以請皮耶德想想辦法，夫人是他的資助人，我想他會幫忙的」洛克搔著他的耳朵說著，「嗯！」

回到公爵府找母親，恰巧皮耶德從日本回來，我們將聖人寶杖的事交給了他，請他在找到聖人寶杖後將它送到馬沙華，我們則提前抵達了馬沙華。

眼看日子一天天過近，伊斯蘭的海陸軍正向這裡開來，可是卻等不到皮耶德，「真慢啊！」「約翰，沒有關係的，我相信你們已經盡力了！如果有人能抵擋海上的攻擊，也許還能撐一段時間」塔法利一世無助地說著，「艾克斯國王你放心，海上的部份就交給我們了！」

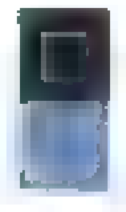
「卡特琳娜？！路琪亞呢？」在港口遇上了她

・「路琪亞被海盜擄走了！」「什麼！？現在我沒有心情和你決鬥，我得幫忙擊退伊斯蘭的海軍！」「就憑這艘破船？你最好能留著你的小命等我們的決鬥，我等你」

「沒想到伊斯蘭的海軍聲勢如此壯大，看來是不能赴卡特琳娜的約定了」，「船長快看！是瑞貝爾號，西班牙的戰艦」恩里克把我從絕望的邊緣拉了回來，「是卡特琳娜！真沒想到她會來幫我們」，「謝天謝地！靠著卡特琳娜的幫忙我們才能打贏這場仗」，回到酒館時皮耶德已經等候多時，盈溢著王者之氣的聖人寶杖果然有不凡之處，收下了國王所送的王冠，我們再度踏上歸途！

在港口又和卡特琳娜相遇，幸好皮耶德出面解釋，在 1522 年 4 月時法蘭爾家並沒有私人艦隊才避免了一場不必要的爭鬥。

（冒險聲望＞ 30000 ）回到里斯本，恩里克



村落一覽表

村落位置	珍寶	重要度	村落位置	珍寶	重要度
N35E138	登呂遺跡	C	N0E33	維多利亞湖	D
N37E126	冬蟲夏草	C	N30E48	燃水	B
N35E112	乾陵	A	S20E50	渡渡鳥	*
N80W119	愛斯基摩人	A	N7E95	犀鳥	B
N76E179	犛牛	B	S12E139	無翼鳥	B
S8E105	波布拉達佛殿	A	N7E151	虎斑寶貝	A
S5E120	科摩多島巨蜥	A	N22E108	[illegible]	B
S5E111	網紋蟒蛇	B	N13W105	水晶人頭	A
S6E12	抗捺	C	S20W77	的的喀喀湖	B
S0E25	矮黑人	D	S48W82	吸血蝙蝠	C
S10E48	變色龍	D	S30W63	怪獸泥像	B
N11E97	釋迦牟尼佛像	C	S25W60	大樹獺	*
N13E126	伊哥洛特土人	A	S35W66	巨嘴鳥	B
S28E126	變色岩	B	S4W61	王蓮	C
N20W111	太陽石	A	S7W77	亞馬遜女族人	A
N25W116	暴蜥	B	S5W83	金龜	B
N29W122	北美野牛	C	S2W75	菁草花	B
N38W128	土撥鼠	F	N7W70	仙人掌	D
N8W92	馬雅危克壁畫	B	N19W102	翡翠面具	C
N4W86	巨型石球	C	N33W98	捕蠅草	C
N1W89	梯拉可烏神像	C	N43W94	尼亞加拉大瀑布	A
S10W85	瓦因帝神壇遺跡	A	N35W77	候鳥	C
N9E135	拉遮羅納土人	B	S35E175	恐鳥	*
S0E117	火山岩大佛	B	N18E94	大鯢魚	C
N3E108	豬籠草	C	S25W67	食蟻獸	B
N14E93	猿人	C	N41E110	萬里長城	A
N18E72	眼鏡王蛇	D	N14E92	努比亞金字塔	C
N25E65	摩亨約羅達	B	N11E36	過西塞大瀑布	C
N24E37	紙莎草紙	C	S12E10	叢林人	C
S0E41	人面獸	B	N12E102	吳哥窟	B
N31E19	邊亞古石碑	C	S3E136	極樂鳥	A
S1E17	蛇頸龍	B	N88W66	劍齒虎	*
N12E2	都根人	C	N29W82	印地安人	D
N15W2	馬賽克人	C	S5W66	亞馬遜河大鯛	B
N51W1	斯克通列石	D	N0W70	鮮龜	B
N39E139	刺鬼	B	S9W73	蘑菇	D
N27E31	金字塔	C	S8W61	森蚺	C
N11E36	過西塞大瀑布	C	N7W65	鬣蜥	C
N10E31	努瓦人	C	N1E7	奧歐哥石碑	C
N5E33	素龍	C			



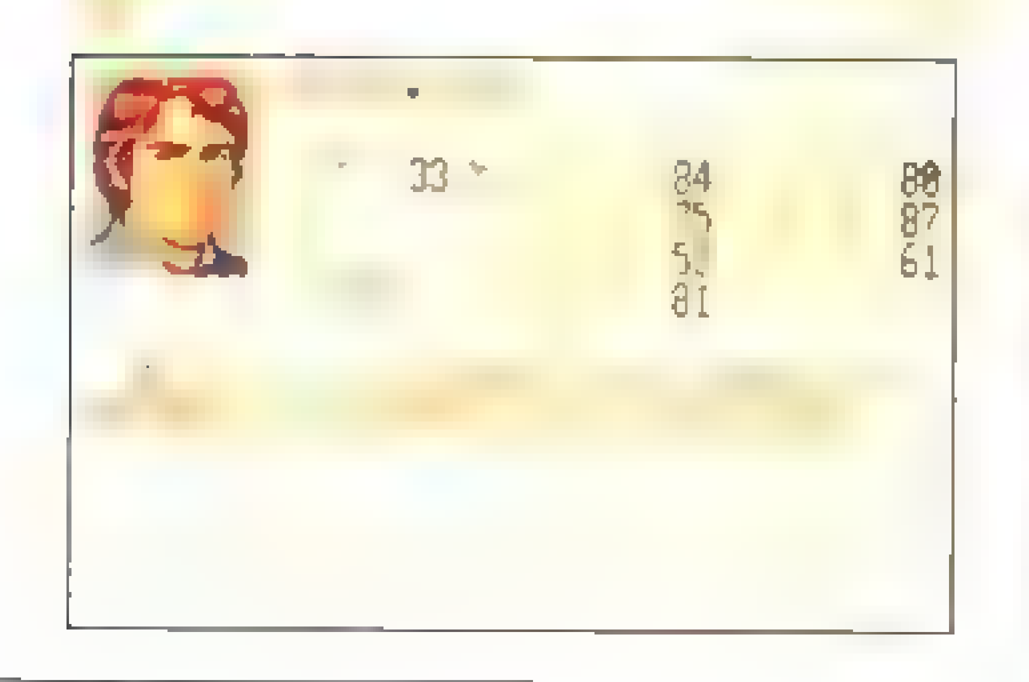
提及到日本傳教的事「船長，這些日子以來跟著您學了不少東西，但是我希望能到日本的長崎去傳教」，「差點忘了菲利普主教交代的事，好吧！我現在應該有能力送你到日本去了！」送君千里，終須一別。當船隊回到里斯本時，沒想到恩里克從日本寄的信已經在事務所了。

「恩里克！究竟有什麼事不方便在信上說的？」「是啊！要我們大老遠到界港來！」洛克接口道，「是這樣的！我在這兒遇到一位地理學家恩斯特．洛佩斯，他告訴我，據說在新大陸的大河上游一帶可能就是傳說中基督教王國的所在，我怕消息走漏，所以…」「恩里克，謝謝你！」告別了好友，我們立刻飛奔美洲。

（冒險聲望＞ 40000 ）「可能是亞馬遜河吧？卡特琳娜提過西班牙艦隊遇襲的事！」洛克分析著，這一晚我們在里約熱內盧停船，才下船就看見酒館那頭有人被追著，「好像是個女孩，去看看！」「住手！」沒想到這個女孩就是我朝思暮想的路琪亞，「看來你是愛管閒事的人，拔劍吧！」洛克沒能從那人的部下手裏救到路琪亞，我只好棄劍投降，幸好卡特琳娜及時出現，打倒了死神，救了大，又欠她一次人情，路琪亞是因為知道了馬丁內斯神聖王國的陰謀才被追殺，卡特琳娜的哥哥也是因為知道了神聖王國的陰謀才被殺人滅口，兩人的敵會終於水釋為了報仇，卡特琳娜希望借用艾澤格的力量，與件她擔心，希望她有好辦法，我們約定明早 9 ： 20 分出航。

才出航就遇上了艾澤格的艦隊，卡特琳娜說明了神聖王國的陰謀並表示願意投降，艾澤格答應我們一起作討馬丁內斯。我們在亞馬遜河出海口附近打敗了馬丁內斯的艦隊，結束了這個狂人的野心，艾澤格的旗艦上升起了信號旗，「再會了！艾澤格，卡特琳娜，希望再見面時會是好友。」回里斯本吧！

皮耶德篇



「皮耶德，該還錢了吧！」唉！背負了父親留下的債務，走到那兒都有債主，沒想到碼頭也有債主，閒聊過後知道好友凱賽隆回來了，而且正在酒館裡，「凱賽隆，好久不見了，聽說你混得不錯嗎！」「那裏那裏！倒是你，也不能天天過著這種官兵捉強盜的生活啊！對了！里斯本的法needed爾公爵夫人願意作你的資助人，幫你還清債務，我去準備船，你先到碼頭等我」，凱賽隆真是個好朋友，我終於可以一償冒險的宿願了，由於糧食和水都不是很充足，我將所有船員編成警號，讓我們能順利抵達里斯本。

「你就是皮耶德吧！我希望你能隨時向我報的的行蹤，如果冒險途中發現了有趣的事，也可以到這來領取獎賞」，夫人給了 5000 枚金幣作為我們的資金，同時還送我望遠鏡和六分儀這兩樣航海必備物品，接著要到那兒好呢？尼羅河吧！聽說那兒有不為人知的村落。

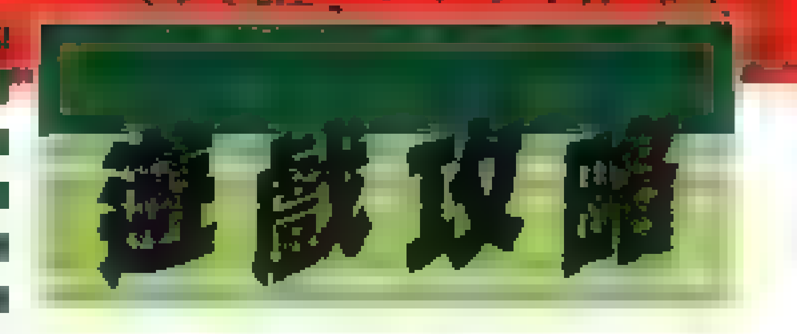
在尼羅河流域發現了許多珍寶，回到里斯本，管事麥克給了不少錢，太棒了！終於有點成就了！「也許我們可以到新大陸去看看，那兒一定有不少人煙罕至的村落，走吧！」

（金塊＞ 1 ）我們在委拉克路斯的酒館裡買了一張黃金假面的地圖，也不知是真是假，去找找看吧！「這個就是花 10000 枚金幣換來的寶藏嗎？有種被騙的感覺！」還好在阿必尚時酒館裡有人知道黃金假面的的事，相傳是黃金之國的東西，「太棒了！看來又有新的冒險目標，凱賽隆，出發了！」

「這張黃金寶藏圖到底藏些什麼？」我指著表面金邊邊的印加浮雕寶盒問凱賽隆，「不知道，也許我們該去問問印第安人！」兩人相視而笑！「聽說有個叫作黃金之國的地方--日本，我們不妨去看看！」

（冒險聲望＞ 10000 ）傳說畢竟是傳說，我們沒有找到什麼黃金之國，倒是在長崎買的白銀讓我們大撈了一票，就這樣我們回到了里斯本，「皮耶德，你能不能幫忙我找回聖人寶杖？」法爾爾家的公子竟然出了這麼一道難題給我，好吧！發人點滴當湧泉以報。

在麥加港的酒館裡我們得到了可靠的消息，於是我們深夜造訪了亞力山卓港的占卜師，在出示了酒館老板的親筆信後，他將聖人寶杖的去處告訴了我們，於是，就這樣來回地奔波，我們從地中海回到了紅海，在設拉福港的酒館裡拿到了聖人寶杖的地圖，終於在南美洲的內陸挖出了塵封已久的聖人



防具一覽表

代號	防具名稱	防禦力	價格
D1	硬鎧	D	1000
D2	鎖子甲	C	2000
D3	短甲	B	4000
D4	連環甲	A	8000
D5 *	艾爾蘭寶甲	A+	30000
D6 *	聖騎士甲	A+++	60000

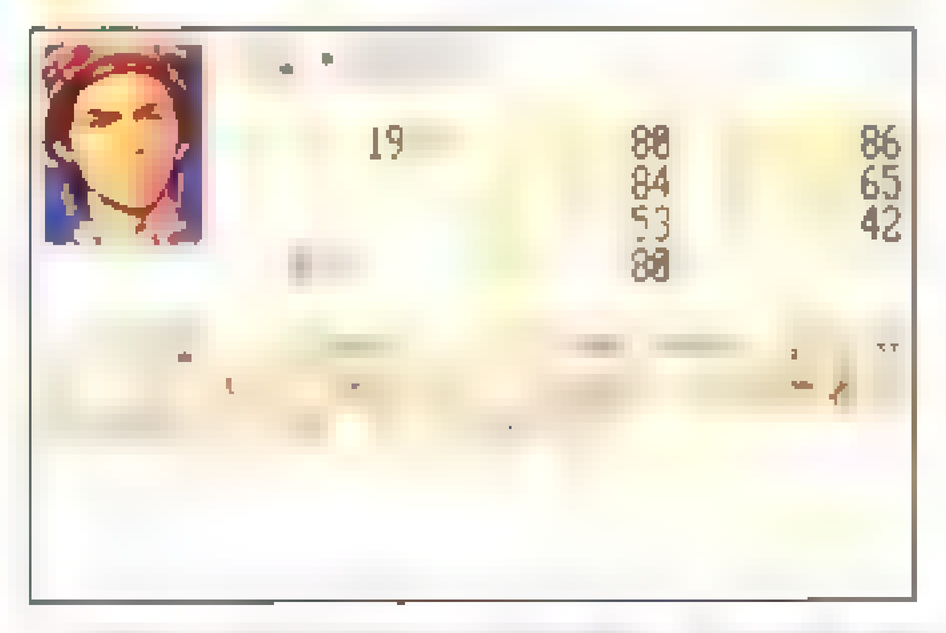


寶杖，「到馬沙藏港去吧！」，親手將寶杖交給酒館的老板後，我們又踏上了冒險的路！

（冒險聲望 >40000 ）我們又來到了南美洲，基於冒險家的好奇心，對這塊土地上的許多事物讓我印象深刻，特別是里約熱內盧港，它與的和黃金之國有著極大的關係。

「夫人，我回來了！」「他是？…」當凱蒙降把老人帶進來的時候，我可以看見法蕾爾公爵的困惑和不解，「法布利斯，真的是你？！！」「乘坊，我終於又回到里斯本了！」雖然我從來也沒想過要去幫法蕾爾家的忙，但是看著他們全家團聚，在我心裡頭也有一絲溫暖，如果父親還在的話……，還有什麼未知的財寶等著我呢！法布利斯再見了！

阿蘭篇



酒館的老板真是標準的勢利眼，只怪我沒幾個錢才會讓人瞧不起，「阿蘭！怎麼無精采的！」在造船廠裡見到了好友薩達姆，他把自己的處境告訴了我「這樣下去也不是辦法，不如我們也來作貿易」我開始發起牢騷，「可是我們沒有資金啊！連這艘船的修理費都沒著落哩！」「我有辦法！」我自信滿滿的說！在酒館向蒂迪亞借到了 1000 枚金幣，旅館的老板送了一隻會抓老鼠的貓給我，再加上港口的看守也借了 1000 枚金幣給我，好不容易東湊西湊弄了些錢還清修理費，我和薩達姆兩個人開始過著海上航行的貿易生活。

（債務還清）雖說十倍的利息絕無僅有，在來回跑了幾趟伊斯坦堡和雅典之後，我們所賺的錢不但還清了所有的債務，還買了條新船，在港口遇到了一個自稱皮耶德的冒險家向我們借錢，由於手上還有餘裕，就算是投資吧！借了 10000 枚金幣給他，蘇萊曼大帝召我入宮，希望我能夠為伊斯蘭帝國增加同盟港，完成任務後大帝封我為士族，從前那些瞧不起我的人口氣也都變了，真是勢利！在酒館坐了一天，蒂迪亞還是沒有妹妹薩莎的消息。

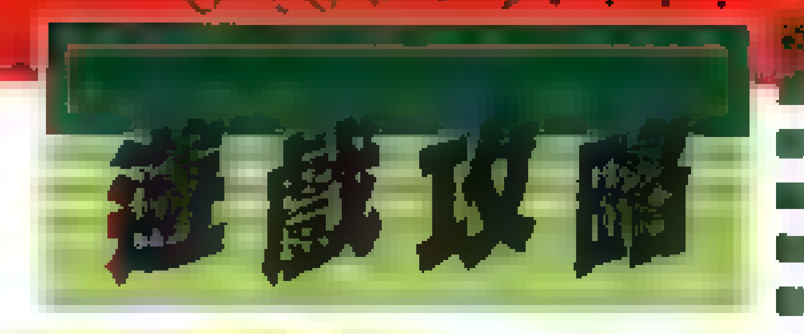
出港前在港口得到了基督教徒要在馬沙藏港建立國家，大帝準備征討，由於征稅的緣故弄得民不聊生。「還要為大帝作事嗎？」我在心裏打下一個大問號。

（金塊＞ 100 ）蒂迪亞救了被海盜追擊的約翰，我將基督教王國可能在馬沙藏的事告訴了約翰，並答應他掩護他出港，條件是幫忙尋找妹妹的下落。我把法蕾爾家的家徽高掛在船帆上，吸引女海盜卡特琳娜的注意，安全地將約翰送出了伊斯坦堡港。

（聲望＞ 10000 ）再回到伊斯坦堡時蒂迪亞告訴我約翰留下的訊息，在巴斯拉港終於見到了失散多年的妹妹，可是她不肯與我相認，我只好黯然地回到伊斯坦堡。

（同盟港＞ 30 ）我不斷地在世界各地的港口間從事貿易，也完成了大帝所賦與的任務，「銀行行員拉迪楠找你哦！」蒂迪亞輕聲地說著，她似乎看出了我的心事，拉迪楠要調職到威尼斯的夏洛克銀行，希望我能送他一程。在威尼斯我見到了夏洛克銀行的總裁，他委託我向皮耶德要回所借的錢，「也好！順便拿回我的投資」我們踏上尋找皮耶德的路。「也許里斯本的法蕾爾公爵夫人會知道皮耶德的下落！」雖然沒能找到皮耶德，但是也輾轉得知皮耶德人在日本的消息，好不容易繞過白令海峽來到了日本，在界港找到了皮耶德。把債款送回威尼斯後，晉見大帝由於完成了同盟的任務，得到了 100 塊金塊的賞賜，身邊的錢似乎太多了，所以就在銀行裡開了個戶頭，存進1000000 枚金幣。

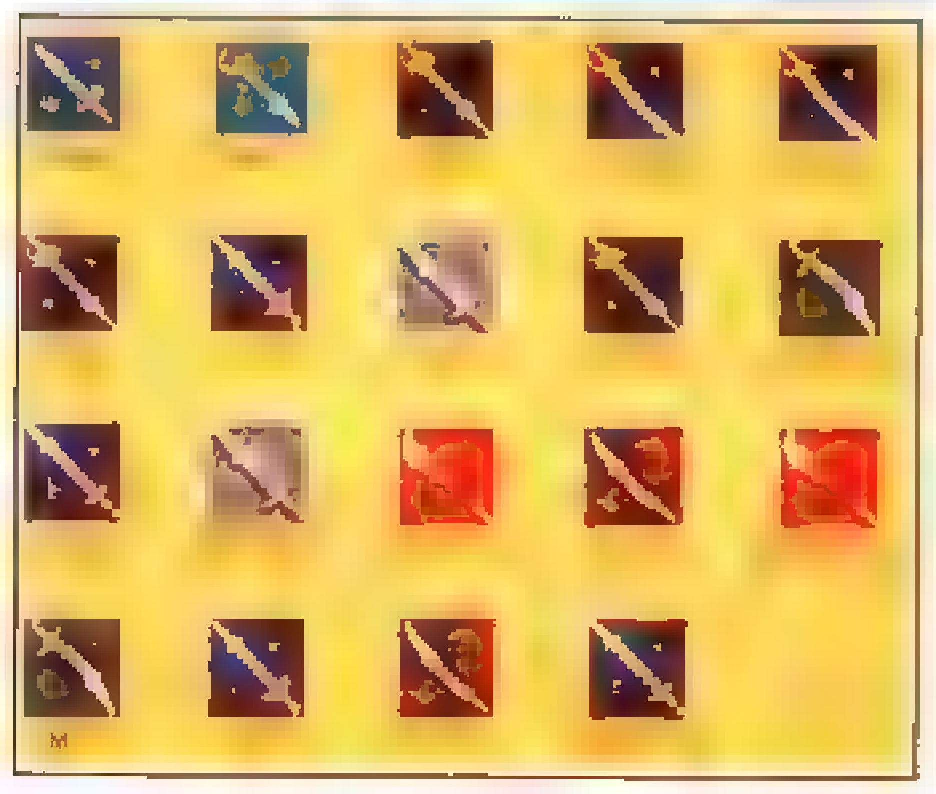
（聲望＞ 40000 ）「怎麼會這樣呢？」大帝的所作所為越來越令人不解，在雅典港內居民怨聲四起，「唉！我該怎麼彌補這個過失呢？」不知不



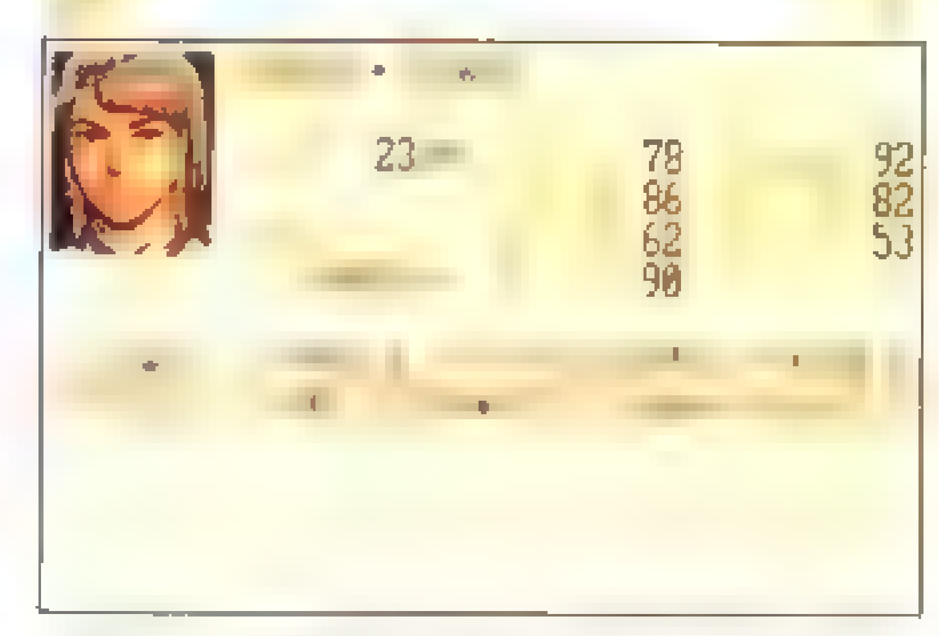
覺間我們來到了巴斯拉港外，「既然來了就進去吧！」我踏進了酒館的大門，眼前所見的事卻讓我大吃一驚，「薩莎，這孩子是…」，原來孩子的父母因爲反對戰爭而被處死，這孩子也成了孤兒，薩達姆一語驚醒夢中人，我終於知道我該如何彌補我的過錯了！把妹妹和蘆斯姆帶回伊斯坦堡託給蒂迪亞照顧，隨即動身前往威尼斯找夏洛克銀行行長，臨行前我讓十艘貨船裝滿了毛毯。沒想到銀行行長如此苛刻，竟要求大於我身家財產 500 塊金塊的代價才願意把那幢公館賣給我，到銀行提出所有存款，賣掉所有的貨物，在湊足了金塊後回去找銀行行長，原來他只是試探我的，誤會他了。孤兒們終於有了棲身之所，「算是求婚吧！蒂迪亞，妳願意和我一起照顧這些孩子們嗎？」

武器一覽表

代號	武器名稱	攻擊力	價格
W1	匕首	D	500
W2	短劍	D	1000
W3	短彎刀	D	1500
W4	直劍	D	2000
W5	短佩劍	C	3000
W6	佩劍	C	3000
W7	刺劍	C	3000
W8	長劍	B	4000
W9	闊劍	B	5000
W10	長刺劍	B	6000
W11	土耳其彎刀	B	8000
W12	蛇牙劍	A-	14000
W13	雙刀重刀	A	15000
W14	白虎半月刀	A	18000
W15	日本刀	A-	20000
W16*	青龍偃月刀	A	24000
W17*	魔刀	A+	280000
W18*	神劍	A+++	360000
W19*	村正妖刀	A++	380000
W20*	聖騎士劍	A++	380000



恩斯特篇



港口 --> 梅爾卡特家，接受委託繪製世界地圖。

（聲望＞ 500 ）荷蘭總督召見，尋找珍寶

（聲望＞1000 ）翻譯勞拉出現，要我帶她去找家鄉。

（聲望＞3000 ）荷蘭總督召見，尋找珍寶

（聲望＞5000 ）荷蘭總督召見，賦予尋找火焰之壺的任務，在里斯本的事務所裡找到了火焰之壺的地圖，火焰之壺的位置在 N15E135

（聲望 ＞10000 ）荷蘭總督召見，賦與尋找古神雕像的任務，在漢堡的事務所裡查出安東尼奧・品塔特的下落，在伯南布哥找到了古神雕像的地圖，古神雕像的位置在 N0E5

（聲望＞ 20000 ）荷蘭總督召見，賦與尋找純金假面的任務，在錫腊喇札的事務所裡查出羞物克・休帕的下落，在果阿找到了古神雕的地圖，古神雕像的位置在 N14E73。

（聲望＞ 40000 ）前往黃金之國日本，在中安附近的港口得知日本就在附近，長崎的人們長得和勞拉很像，到中國的黃河，發現長安將勞拉送到宮中。

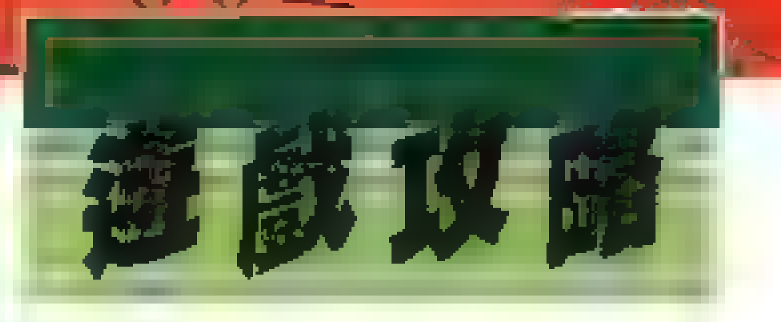
生存秘技

（1）尼羅河流域的村落，要先簽過發現物合約喲！

（2）卡法（礦石）⇔雅典（美術品）⇔伊斯坦堡（毛毯）

（3）開羅（美術品）⇔亞丁（琥珀）

（4）長崎（白銀）⇔界（絲織品）



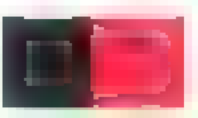
（5）記得去教堂或寺院捐點香油錢，去之前先到銀行存款＼留下 10 枚金幣即可＼每次要捐 1/10 以上才有效，有助於發現一些村落，增加運氣（隱藏屬性）

（6）最好帶些貓在身邊，發現有賣聖香油的地方一定要買

（7）凌晨 2:00-2:40 在商店裡有黑市買賣

（8）聲名還是 0 時，接受借款催討的任務，要到錢後存到銀行，再回去覆命

（9）記得在港口投資，招募人數與爵位、商業投資有關，造船廠的造船能力則和工業投資有關，另外特產能否出現、同盟港也和商業投資有關



筆者在這裏簡單講話兩句，在這篇攻略裡筆者用了四種不同的敘述方式，相信各位可以很明顯地比較出來，你比較喜歡那一種表達方式呢？如果對筆者有什麼建議的話，請把你心裡的話寄到台中市逢甲大學材料科學系四年乙班RXZ收，筆者會很樂意接受各位的建議，謝謝！



船艦一覽表

No.	船艦名稱	旋回	推進	耐久	乘員	必要	大乘	武器	大武	大荷	積載	工業	遠航
B1	輕木帆船	70	80	30	15	5	20	5	10	30	50	100	Y
B2	單桅帆船	65	85	20	20	5	20	5	10	35	60	[illegible]	N
B3	單桅一角帆船	90	75	30	15	5	20	5	15	50	70	300	Y
B4	多桅帆船	50	60	70	150	50	200	30	40	320	500	700	N
B5	二角帆船	70	95	20	15	5	20	10	15	55	80	200	N
B6	多桅一角帆船	90	75	30	30	10	40	10	20	80	120	200	Y
B7	多桅橫帆船	70	90	30	30	10	40	10	20	80	120	200	Y
B8	多桅小型帆船	90	70	40	45	15	60	15	20	120	180	400	Y
B9	中型帆船	65	85	50	80	25	120	30	40	80	450	500	Y
B10	武裝帆船	60	80	50	100	30	160	30	50	100	600	600	Y
B11	西班牙帆船	60	65	80	180	45	200	70	70	180	800	800	Y
B12	三桅帆船	80	70	70	120	25	300	30	40	450	600	500	Y
B13	輕型帆船	95	85	40	40	5	60	15	20	95	150	550	Y
B14	單桅快船	95	85	50	40	5	60	15	40	195	250	850	Y
B15	中國式帆船	80	70	80	75	25	100	30	40	395	500	300	Y
B16	輕型三角帆船	100	85	40	30	5	20	10	10	80	120	100	N
B17	佛蘭德帆船	75	80	80	180	40	200	30	30	290	500	400	N
B18	威尼斯砲艦	70	70	90	320	60	400	50	50	580	950	500	N
B19	混合式快船	95	100	60	160	30	250	30	40	260	450	600	N
B20	安宅船	95	95	60	160	20	200	30	40	310	500	400	N
B21	航船	100	100	30	60	10	60	15	20	175	250	200	N
B22	武裝快船	60	85	80	180	20	300	70	70	400	650	1000	Y
B23	大型輪船	50	65	90	300	45	500	150	150	750	1200	1000	Y
B24	鐵甲船	80	85	90	360	45	300	80	100	660	[illegible]	1000	Y



前言

就難度上而言，鈦戰機和它的前身「X戰機」相較之下實在簡單合理了許多。因此，筆者希望所有的玩家都能夠嘗試看看高難度的 Hard 級，體會一下真正的黑暗原力到底有多黑暗！（最重要的是，在高難度等級中，所得的分數會較其它的等級高出許多，比較有機會進入帝王禁衛團！）當然，如果您的實力尚未培養好，時常卡在某個任務中無法過關，就別太堅持，選擇適合的等級再繼續進行遊戲！

雖然鈦戰機沒有設計那種超人式的任務，但是當您選擇高難度等級後，想要成功順利地達成任務也絕非易事，一定得懂些戰略技巧、熟悉飛行要領才行！

現在，筆者就開始將自己的應戰心得與您分享。既然是飛行模擬遊戲，作戰的一般技巧當然是最重要的，您可以一邊參考下文，一邊參考任務簡報部份，好練習練習這些技能！

一般作戰技巧

能量分配

喜愛模擬飛行的老手們應該都十分清楚，不論是 X 戰機或是鈦戰機，能量的適當分配對是任務成功的重要關鍵！

戰機上所配備的「護盾」與「雷射炮」，都是擁有威力強大、需要消耗大量能源的科技產品。因此你必須不時地幫它們補充能量，否則沒有了護盾及雷射，就只好準備與敵方展開肉搏戰了？！

如何幫它們補充能量？加快其補充速率即可！不過，有所得必有所失，天下沒有白吃的能源，要知道所有的能量都是由引擎負責提供的，所以當補給速率愈快，引擎的輸出能量也就愈多，也就愈容易導致戰機本身的能量不足，一下子改名為烏龜號鈦戰機！

所以，您必需依戰情需要，適當切換能量的補充速率！例如，當須要以極高速去攻擊敵人的時刻



，就得記得先調低護盾與雷射的能量補充速率！反之，當需要強大的火力來保衛自己或攻擊眼前敵機時，就要將能量的補充速率升高！

另外，為了能讓您更有效地分配能源，遊戲設計護盾和雷射炮的能源可以互相轉換！眼尖的玩家應該很快就會注意到，雷射的充能速度比起護盾的充能速度要快上好幾倍！因此，通常玩家可以完全不為護盾去補充能源，只要在發現護盾減弱之時，把雷射炮的能源轉給護盾即可！

什麼？！不知道要如何轉換能源？！嗯，該去好好讀讀說明書了，那是【 ' 】鍵啦！

地圖的使用

在戰鬥中，【 m 】地圖指令非常非常地重要！利用它，您不但可以一目了然敵我雙方的位置，更能夠適時地指派我方僚機去攔截各處的敵機。不但如此，它還有一個頗為重要的功能，那就是指示玩家敵機當前的首要攻擊目標是啥！（中文說明書中似乎漏了介紹此功能）

為什麼筆者認為這個功能十分重要？這樣說好了，通常如果您想要知道敵機的目標是什麼，應該會使用【 z 】鍵，但是在這個情況下，時間並沒有暫停。也就是說，如果要了解目前戰場上有多少隻敵機正以自己為活靶，可能需要冒著被雷射K戳的危險才能夠判斷！但是使用地圖指令就不同了，時間會暫停，玩家將有充份的時間來檢視眼前的戰況，酷吧！

扯了這麼多，還沒介紹這功能該如何使用呢！很簡單，只要進入地圖畫面，就會看到每一架戰機上都有一條線延伸出來，那條線指的就是該架戰機目前的攻擊對象！學會了這招，往後不論是多困難的護航任務，相信您都可以輕易地搞定那些意圖不軌、正將砲口對準需要護航船隻的敵機囉！

武器的使用

飛彈

雖然鈦戰機所使用的飛彈名目繁多，但是每一種都差不多，沒有特別不同的。在所有的武器中，飛彈的威力雖然最弱，但是飛行速度卻是最快的，因此通常在與戰鬥機纏鬥時，筆者才會使用！

魚雷與重型火箭

通常，如果任務中有中型的船隻須要你去攻擊，那麼在出擊前，上級都都會配備魚雷（ Terpeto ）給你。

依照筆者的經驗，魚雷的威力並不大，如果您使用它來攻擊一些配備尾炮或是火力較為強大的中型船隻，時常會導致自己冒著生命危險發射魚雷，卻徒勞無功成效慘淡！

可是重型火箭（ Heavy Roket ）就不同了，嘿嘿！不用多只要一發到二發，就能夠將敵機全部掃而空！所以結論是，如果您覺得某些目標使用魚雷不太順手，不要懷疑，直接改用重型火箭便是！

重型炸彈（ Heavy Bomb ）

千萬不可忽視重型炸彈（ Heavy Bomb ），它的威力可是超乎想像的大！在任務的後半部分，你將常被指派去消滅護盾雄厚的敵艦（如尼布隆 B-2 快速護航艦），面對這種龐然巨物，重型炸彈幾乎是邁向成功的唯一選擇！

不過，這種重型炸彈的缺點是飛行速度很慢，因此建議最好先讓自己盡量飛近目標，同時呼叫友機幫忙分散敵人的注意力，以免一丟出炸彈就被敵方伺機摧毀！

纏鬥的小技巧

在拚死拚活的纏鬥任務中，筆者認為最困難的是遭遇到高速小型戰機，例如A戰機、鈦戰機等等！

它們的特色就是速度非常非常快，要緊緊咬住它們的屁股攻擊非常困難，通常只能眼睜地看著它們像蒼蠅一般在身邊轉來轉去，完全束手無策！硬拚無效？那當然就請友機出馬一同攻擊，再趁著它們被友機拖住時，一邊將距離拉遠一邊伺機使用飛彈擊落它們！

另外，有些船隻如攻擊型運兵船（ Assault Transport ）或是攻擊型太空梭（ Assault Shuttle ），因為具有尾炮的設計，所以如果您咬住機尾攻擊，那麼下場必定非常淒涼，這時候就儘量轉向，







改成側面攻擊，或是呼叫友機先分散它的注意力，再趁機由其後方發射飛彈！

至於其他形式的戰機或是船隻，要咬住機尾奮力追擊就沒有那麼困難了！

敵方飛彈的對策

在大大小小的各個戰鬥中，免不了會遭遇到攜有飛彈的敵機，這個時候記得儘量不要筆挺地直線飛行，以避免他們發射飛彈攻擊你！

如果不幸被敵機發射飛彈，適當的處置就很重要！正面而來的遠距離飛彈沒什麼好怕的，只要正對著它展開猛烈轟炸就可以輕易解決。

但是如果運氣實在不好，被敵機在近距離內瞄準到，別慌！還有兩個方法可以自救，一是立刻以極速飛走，拉開和飛彈的距離，然後來個一百八十度大翻身，以便正對著飛彈，再開砲擊落它！二則是嘗試去「追」飛彈！什麼意思呢？嗯，就是想辦法讓它在你的正前方，因為飛彈追蹤的是你機尾的熱度，所以在正常的情況下，你將一直和飛彈在空中繞圈子，拖時間直到它自爆！（如果採取亂飛亂飛式的進路拖延去，就算速度調得很快，成功機率也不大）

註：事實上，如果飛彈真的到了正前方，那應該是因為你離它太近，它的速度較慢還來不及轉彎對準你的機尾！此時，彈頭就會直接朝著你衝來，當然就會砰的一聲，嗚呼哀哉了！

此外，在一些護航大型船隻的任務中，免不了會有許多敵機對著你必須保護的對象發射魚雷或是火箭！遇到這種任務的時候，不必驚慌，只要敵機一出現，立刻就朝著它們的正面飛去，如此即可在它們剛發射魚雷或火箭的一瞬間，直接將之擊毀！

任務簡報

黑暗原力～鈦戰機中，共分「簡易（EASY）」、「普通（MID）」、以及「高難度（HARD）」三種等級供玩家選擇，通常來說，「簡易」適合剛開始接觸飛行模擬遊戲的玩家，而「普通」則適合一般已經熟悉這類GAME的老手，另外，如果您實在太喜歡刺激的挑戰，那麼「高難度」無疑是最佳選擇！

本來，筆者剛拿到遊戲時，只選擇了普通難度來「玩玩看」鈦戰機這款遊戲如何，不料這會兒編輯大人交待要寫出一篇「任務簡報」來，一向不敢摸魚的我，只好硬著頭皮開始以最困難的HARD級來進行遊戲（因為三個等級的難度實在相差不少），頓時真是地暗天昏，好像自己存心跟自己過不去！正因如此，所以這次只能夠為您提供上半部的簡報，至於下半部的任務……，筆者還在努力挑戰中，請期待！

對了，在此筆者必須先行強調，遊戲會依照每一個人不同的任務執行狀況來決定遊戲進行的程序，因此當您自個兒實際執行任務時，時間絕不可能和筆者一模一樣，只有順序有可能與筆者相同！

嗯，廢話少說（這句好像也是廢話），以下就是本人歷經千辛萬苦，好不容易才生出來的「任務簡報」！

第一戰區

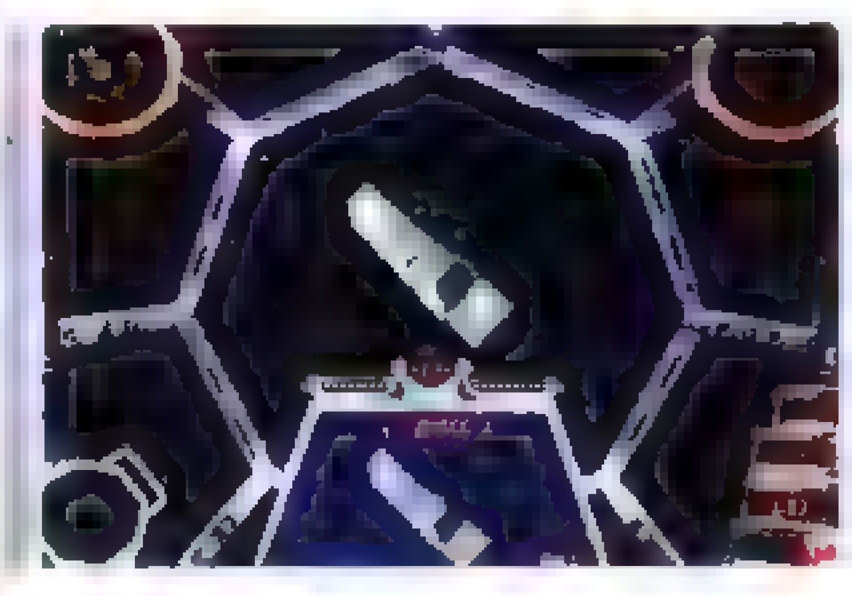
霍斯（HOTH）戰役殘存的餘孽～

趁勝追擊自霍斯星流竄出來的叛軍！

任務1 巡邏躍進點

這兒附近所有經過的貨船都載有不同的大量貨物，你必須一一去偵察它們。要達成此項任務，建議你先將注意力集中在各個運輸機、運輸船上，然後慢慢地貼近它們，直到你座機上的感應器偵測出來它載的貨品到底是什麼！

另外，在你執行任務的同時，別忘了隨時監看 Mission Goals Screen ，確實掌握進度以免誤失！（請在鍵盤上使用 G 鍵切換）


貨船居然載有叛軍！什麼！

主要任務

1 、偵察大貨船（ Freight ）群 Oence 。

2 、偵察運兵船（ Transport ）群 Dayta 。

次要任務

1 、擄獲大貨船 Oence 1 。

2 、偵察科瑞里安運輸船（ Crellian Transport ）群 Yander 。

3 、偵察貨櫃船（ Transport ）群 Taloos 。

加分任務

1 、摧毀所有的護航太空梭（ Shuttle ）。

2 、摧毀貨船 Glich 。

任務過程

飛過平台沒多久，馬上就有 5 艘大貨船 Oence 和 艘運兵船進入這個區域，同時請不要穿越這個區域。此時請立刻以最快的速度前去偵察這些大貨船群，待偵察到 Oence 3 時，會發現上面有叛軍（ Rebel ）！而基地關訊後將派運兵船群 Sigma 來攔截 Oence 3 並且進行登陸。（註：如果您緊盯著 Oence 3 ，就會看到 Sigma 在 Oence 3 上方停住，將裡面所有的人員捕獲起來後飛行離去！）

偵察完大貨船後，就去偵察 Dayta 運兵船群吧！這個任務也沒有什麼特別的，大約在 02 ： 12 左右，就會有二艘叛軍的太空梭出現，看樣子可能是想要救回方才 Oence 3 上被帝國擄獲的同伴們……。嗯，據說這種太空梭具有四門雷射炮，因此如果您的技術還有待加強（或者想看自己怎麼被 X 掉的），建議您儘可能不要和它們正面衝突硬碰硬，只要緊緊咬住這太空梭的尾巴猛發射光束就可以消滅它們了！

打了幾架太空梭後，大約在 4 ： 25 時，會有 艘科瑞里安運輸船（ Crellian Transport ，和星際大戰裡哈里遜福特駕駛的「千年鷹」同樣型式） Yander 出現，此時趕緊前去偵察。接著兩艘貨船（ Transport ）相繼出現，同樣前往偵察。好不容易偵察完畢後，咦，又發現一艘運兵船正直直朝著 Oence 3 駛去，當然立刻以最快的速度飛到它旁邊，哇！竟然載著叛軍（ Rebel ），沒有話說，當場就把它幹掉。

到這裡，任務差不多都完成了，但是最後應該還會剩下一批護衛太空梭尚未被清理掉。這些太空梭都配備有尾炮（前後的攻擊力都不弱），因此以普通的鈦戰機應戰可能較為困難，建議您千萬不能像平常一般咬住它的尾巴，否則一定吃不完兜著走。如果您技已是老手，技術高人一等，建議您可以嘗試側面攻擊，或者趁它攻擊友機時出其不意地給它來個下馬威！如果您是新手，還是直接結束任務過關吧！

任務結果

嗯，你成功擄獲了一群由霍斯星逃出來的叛軍！由於帝國前一陣子對霍斯星進行了大規模的攻擊，因此有許多的叛軍由該星逃出，這些被俘擄的叛軍，應該能幫助我們找到其他的藏匿據點了。

任務2 紅色警戒


太空船待我方擄獲這艘

在我們審問那些叛軍俘擄後，已經十分確定他們將會對這個基地平台 D-34 發動一次猛烈的突擊，你的任務是盡所有的力量保護基地 D-34 不被摧毀，直到帝國的援軍「滅星者 HAMMER 號」抵達此處。

帝王特使：

我是帝王的特別使節，現在政治上潮渺著各種陰謀騙術，太空中的反抗活動如流水不斷，在這個危急的緊要關頭，帝王需要一個特別的方法來和他忠誠的軍隊將領溝通！因此，在往後的大小戰役中，我將確實傳達帝王的旨意，給你們這些發誓效忠我主的菁英將領，只要你們能夠把握住機會來侍奉帝王，就會得到應有的誘人獎賞！

嗯，在這次的戰鬥中，你必須去找出高層叛軍將領的位置，已知他們搭乘的是一艘偷來的帝國飛船，只要任何人 偵察出他們的正確位置，立刻就

有我方的強大武力去攔截、擄獲該船！

主要任務

1、基地平台 D-34 必須不被摧毀。

2、帝國滅星者 Hammer 必須進入此區域。

次要任務

1、偵察太空梭 Scutz。

加分任務

1、摧毀所有的科瑞里安運輸船（Crellian Transport）群。

2、擄獲太空梭 Scutz。

任務過程

離開基地 D-34，馬上就有二架 Y-Wing 出現在七公里處，接著又會出現五架同樣的 Y-Wing，以最快的速度前往攻擊吧！摧毀第一批 Y-Wing 後，在 3：02 左右，將會再出現二架 Y-Wing，同樣以最快速度將它們處理掉。接著，在 4：17 時會出現另一批 X-Wing，這次暫時先不要理它們，否則你會錯過偵察太空梭 Scutz 的機會！（註：因為基地平台 D-34 的護盾很強，因此你只要負責攻擊附近的敵機，並且注意完成其它任務即可！）

約等一分鐘後（約是 5：15），太空梭 Scutz 就會出現，當然以最快的速度前去偵察啦，果然裡頭乘載的是叛軍將領！果然，正如帝王特使所承諾的，只要任何人偵察到這艘船後，基地立刻就派護衛太空梭前往攔截、擄獲這些叛變份子，

嗯，繼續清理完所有的 Y-Wing 和 X-Wing，約在 10：13 時，滅星者會 HAMMER 進入此區，主要任務也就順利完成了，不過此時太空梭 Scutz 尚未被擄獲，只好繼續等一會兒……。

等到 10：38，基地派出的運兵船 Epsilon I 終於成功地連結上太空梭 Scutz，本以為這下子可以返回基地休息了，不巧好死不死的，三艘科瑞里安運輸船（Crellian Transport）Ubote 又出現了，只好趕緊再前往偵察。一到了那兒，就看到友機已經和這三艘運輸船混戰起來，嗯，毫不遲疑地投入戰場，痛快廝殺一番後，這三艘運輸船終究抵擋不了我方的強大火力而被摧毀，所有的任務完成

任務結果

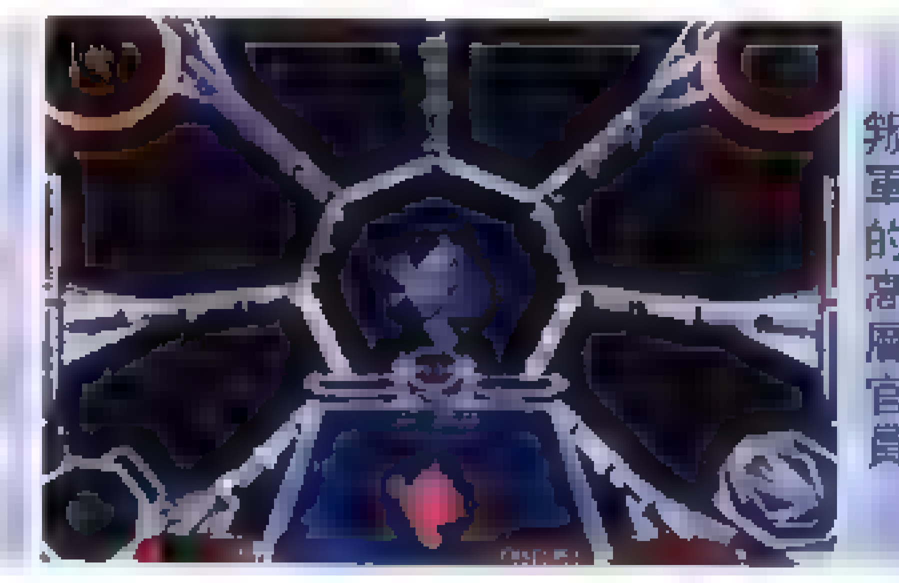
你已經成功地抵擋來自叛軍和海盜們的攻擊，拯救了基地平台 D-34。另外，那些被擄獲的叛軍將領們將幫助我們更深一層地瞭解叛軍！

任務3 反擊行動

經過調查，發現上次敵人攻擊 D-34 基地平台所使用的武器，是由 Tungra 星區的 Mugaari 儲藏區所提供，我們相信此一儲藏區，可能是叛軍軍火



的供應站，因此我們決定要對它發動一次猛烈的攻擊行動！



居然躲在這裡，叛軍的高層官員！

主要任務

1、摧毀貨船（Cargo Ferries）群 Gallon，Wess

2、摧毀運兵船（Transport）群 Prince，Dawn，Destion

3、摧毀太空梭 Xesre，Dunna

加分任務

1、偵察運兵船（Transport）Dawn

任務過程

開始，所有的敵機就全部出現在太空戰場上，其中貨船 Gallon 和 Wess 將較早躍進另一個空間而離開此區域，因此你必須以最快的速度先摧毀它們，否則機會就不再了！嗯，比較特別的是，這些的貨船在機尾上方有一門炮，要小心對付，最好利用魚雷解決這兩艘貨船。

解決這二艘難纏的貨船後，立刻飛到運兵船 Dawn 旁去偵察（由於這艘運兵船可能很快就被我方的強大火力摧毀，因此必須馬上偵察它），偵察後你就會發現上面載著叛軍的顧問團（Advisors）。

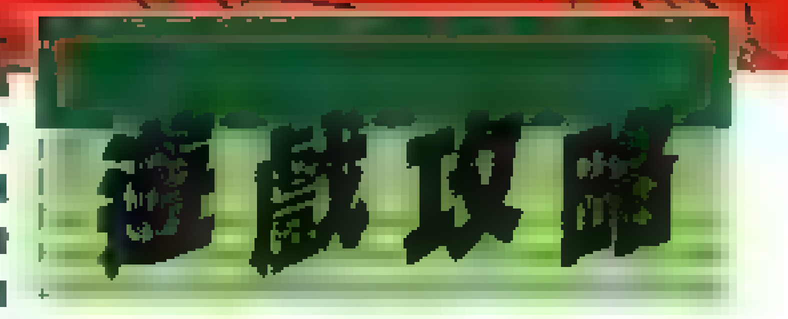
最後再把剩下來的太空梭 Xesre，Dunna 和運兵船（Transport）群 Prince，Dawn，Destion 都解決掉！而當 B 戰機群 Gold 和 X 戰機群 Red 出現後，摧毀它們之後即可回基地去也！

任務結果

你成功地阻止了叛軍的軍火交易，對於削弱叛軍的軍力有著莫大的助益！

任務4 基地平台 D-34 陷落

在我們對 Mugaari 儲藏區進行突擊時，出人意料地，叛軍居然趁機派出大批的軍隊佔領我們的基地平台 D-34！嗯，在這次的任務裡，我們必須將



基地 D-34 從叛軍手中奪回來！

對於叛軍竟能在我們進攻儲藏區的短短時間內進行突擊，帝王感到十分納悶。因此，現在帝王特使交待給你一項秘密任務，那就是請你去偵察所有叛軍的船隻，試著找出任何與這次基地平台 D-34 陷落有關的蛛絲馬跡！



就被團團包圍，天啊，一離母艦。

主要任務

1、運兵船（Transport）Sigma 必須成功地完成登陸任務。

2、必須成功地奪回基地平台 D-34。

3、護航艦 Fogger 必須不被摧毀。

次要任務

1、偵察貨櫃船（Transport）Gopher。

加分任務

1、至少摧毀護航太空梭（Escort Shuttle）群 Claf 中的一架太空梭。

2、貨櫃船（Transport）Gopher 必須被擄獲。

任務過程

離開帝國護航母艦 Fogger，馬上就有兩艘叛軍的護航太空梭朝著我護航母艦飛來，不用忙著去對付它們，因為母艦上的炮火會迅速地幫忙你將他們擊落！

接著把附近礙眼的運兵船 Cinger 清一清吧！在 1：00 左右，叛軍的護航太空梭群 Claf 會出現，因為這種太空梭配備有尾炮，所以最好等到它們飛近後，再使用飛彈摧毀其中的一架，如此即可完成了一項加分任務！

再來，快些朝貨櫃船 Gopher 飛去，以高速偵察，偵察完後即可再回到戰場，完成了次要任務。

嗯，閒閒地就來繼續摧毀其他的戰機……。如果您覺得 A Wing 這種小戰機太難打的話，就不要在它們身上耗太多時間，使用飛彈鎖定或是留給友機來幫忙解決會是較佳的選擇！將所有的戰機摧毀殆盡後，我方的運兵船 Sigma 就會出現，大約在一分半鐘後，運兵船 Sigma 就能夠成功地登陸基地平台 D 34，到這裡所有的主要任務皆已完成。只要再等貨櫃船 Gopher 被我方擄獲後就可以回基地休養生息了！

任務結果

我們成功地奪回了基地平台 D 34 和所有被叛軍掠奪的物資！

任務五 攻擊叛軍的輕型巡航艦



的哦！瞄準工夫蠻重要。

在基地平台 D 34 陷落之役中，叛軍的武力主要是由一艘叛軍輕型巡航艦而來，帝國已經確實地掌握了這艘巡航艦的位置，準備進行一次大規模的突擊行動來摧毀這艘巡航艦！你的任務就是第一波的攻擊行動，先摧毀所有的戰機，之後讓我們能夠直接對該艦體本身順利進行攻擊！

嗯，由於近來時常發現叛軍偷竊、使用帝國的軍用裝備，因此帝王特使要求你去偵察所有來往的貨船，看看是否有私自非法運載帝國中的任何裝備！

主要任務

1、摧毀所有的 X 戰機群 Red。

2、摧毀所有的 B 戰機群 Gold。

3、摧毀所有的 A 戰機群 Red

次要任務

1、偵察所貨船群（Con-tainer）C440

加分任務

1、摧毀所有的 X 戰機群 Blue

2、摧毀所有的 X 戰機群 Red。

3、摧毀所有的 A 戰機群 Gold

任務過程

到戰場，使用飛彈將三架 A 戰機群 Red 摧毀掉，接著朝向貨船群 C440 飛去，偵察完所有的貨船後，你會發現其中兩艘貨船載有帝國自製的飛彈，而另外一艘則是帝國的探測衛星！

結束偵察貨船的任務後，會出現兩艘運兵船 Modd 和 Leven，它們會追著你攻擊，因此最好先把它們這些跟屁蟲解決了再繼續戰鬥！

嗯，最後只要把剩下來的 X 戰機群 Red 和 B 戰



機群 Gold 都解決掉之後，主要的任務就達成了！如果您還意猶未盡十分戀戰，想好好享受那種戰鬥的痛快滋味，就可以再留下來繼續攻擊，完成加分任務，否則就可以回基地去了！

任務結果

你成功地推毀了反抗軍的防禦網，這將使我們帝國的軍隊能夠順利地消滅這艘叛軍武力來源的輕型巡航艦！

任務[illegible] 消滅盧斯拉號



拔山倒樹而來，忽有一龐然巨物。

這次的攻擊目標正是叛軍的輕型巡航艦盧斯拉號！我們的前哨戰已經過兩次攻擊，已經大大地削弱了它的防衛力量，現在的任務就是徹底殲滅叛軍並摧毀它，以免野火燒不盡，春風吹又生！

另外，帝王特使預料在盧斯拉號毀滅時，它的指揮官已定會乘船逃亡，所以這次的秘密任務就是找到指揮官所搭乘的船隻，癱瘓它並且擄獲該指揮官！

主要任務

1、摧毀輕型巡航艦盧斯拉號（ Lt Calanari Cruiser Lulsla ）。

次要任務

1、摧毀運兵艦群（ Transports ）Starway 。
2、摧毀運兵艦群（ Transports ） Gargon 。
3、癱瘓太空梭 Derris 2 。

加分任務

1、擄獲所有的太空梭群 Derris 。
2、摧毀空雷（ Mine ）群 MX-B 到 MX-F 。
3、摧毀空雷（ Mine ）群 RQ-A 到 RQ-G 。

任務過程

任務一開始並無法在太空中看到任何敵機，所以先清一清空雷吧！等到約 1：40 時 A 戰機、X 戰機和 Y 戰機會陸續出現，一一摧毀它們吧！

當戰鬥持續到 9：0? 左右時，盧斯拉號就快被擊沈了。此時會有二艘太空梭和四艘運兵艦自盧斯拉號逃出，迅速前往辨視該二艘太空梭！啊哈，這就是太空梭群 Derris 了，而盧斯拉號的艦隊指揮官（ CMDR ）正在 Derris 2 上呢！

嗯，立刻依令行事使用離子束將這兩艘太空梭都癱瘓掉！至於其他的逃出船隻（運兵艦群 Starway 與 Gargon ）嘛……，命運是通通被送上黃泉路，無一可倖免！

最後，只要將護盾充滿，把所有的空雷群 MX-B 到 MX-F 、 RQ-A 到 RQ-G 清理乾淨即可完成加分任務。對了，清理完畢後，先不要急著走，等待我方的運兵船成功地擄獲 Derris 2 與 Derris 1 後再離開！

註 如果不想等待帝國軍擄獲 Derris ，且已完成加分任務，可以先行離開。

任務結果

你成功地幫助帝國擊毀了盧斯拉輕型巡航艦，這是我們在這個星區的第一項重大勝利！



哈可夫將軍居然與叛軍勾結。

第二戰區 塞班（ Sepan ）星系的內戰～畫下長期內戰的休止符！

任務[illegible] 回應求救訊息

「黎帕普勒斯（ Ripoblus ）」和「迪摩克（ Dimoks ）」是塞班（ Sepan ）星系內的兩大派系，經年累月以來，他倆一直處於針鋒相對的狀態，內戰於焉興起，百姓長期不得安寧。

正因如此，我們的哈克夫（ Harkov ）將軍奉帝王之命，將對該星系進行一番空前的掃蕩，好為這場混亂的內戰畫下結束的休止符！

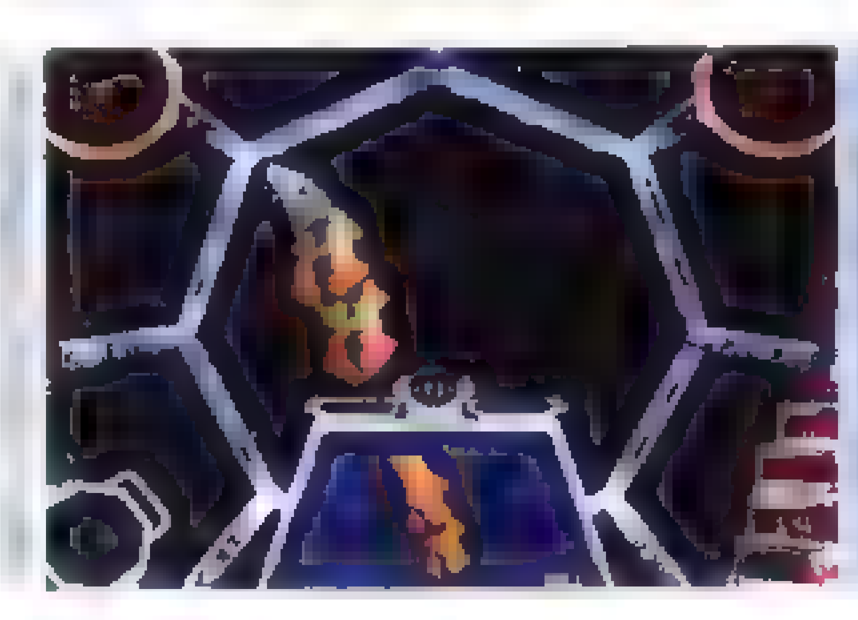
嗯，在這次的任務中，黎帕普勒斯（ Ripoblus ）軍是我們保護的對象，你必須儘可能地保護他們



的護衛艦（ convoy ）不被摧毀。要達成這個目標，一定數量的迪摩克（Dimok）軍必須被擊毀，這樣帝國才能夠強迫他們加速撤退！

同時，藉由戰役後這些迪摩克倖存者的見證，我們相信他們的領導階層會瞭解帝國武力的強大，並且痛徹痛悟：「和帝國軍對抗是絕對沒有勝利的希望」！

另外，帝王特使認為在這場內戰中，所的事物可能不像表面看來的那麼簡單，因此他特別要求你去偵察所有的迪摩克的護衛艦！



沒看過這麼畸形的運輸船。

主要任務

1、摧毀 25 %以上的迪摩克（Dimok）戰機。

2、至少要有一架標準型護衛艦（ Modular Convelor ） Asbo 生還。

次要任務

1、偵察所有的標準型護衛艦（Modular Convelor ） Asbo 。

加分任務

1、運兵艦（ Transport ） Epsilon 1 和 Epsilon 2 必須要完成它們本身負責的任務。

2、摧毀輕型 Calamari 巡航艦（Light Calamari Cruiser ） Falaricae 。

3、擄獲標準型護衛艦（ Modular Convelor ） Asbo 1 。

任務過程

首先，目標鎖定叛軍的標準型護衛艦群（Modular Convelor ） Asbo ，分別一一將這三艘護衛艦辨視完畢，次要任務即已輕鬆完成。同時，你將會發現 Asbo 1 攜帶有帝國軍的武器，而得到消息的母艦會立刻派出運兵艦 Epsilon 1 來進行捕捉。

接著，開始掃蕩所有的 Y 戰機，此時要注意不要讓護衛艦 Asbo 1 被摧毀，至少要有一架標準型護衛艦 Asbo 生還，否則主要任務失敗就莎喲哪啦，下次再來了！

嗯，經過一番努力，終於完成了主要的任務！這時，母艦會希望你去協助帝國的運兵艦 Epsilon 1 去完成它的任務。如何協助呢？很簡單，就是在旁邊幫忙將護衛艦 Asbo 1 的護盾打弱一些就好了！

如果您覺得自己很強，埋沒英才實在可惜的話，就試著去打一打輕型 Calamari 巡航艦（ Light Calamari Cruiser ） Falaricae 。不過，理論上、技術上來說，這個加分任務是不大可能輕易成功的，因為你所開的鈦式攔截機並沒有足夠的飛彈能夠擔當起如此的重責大任！

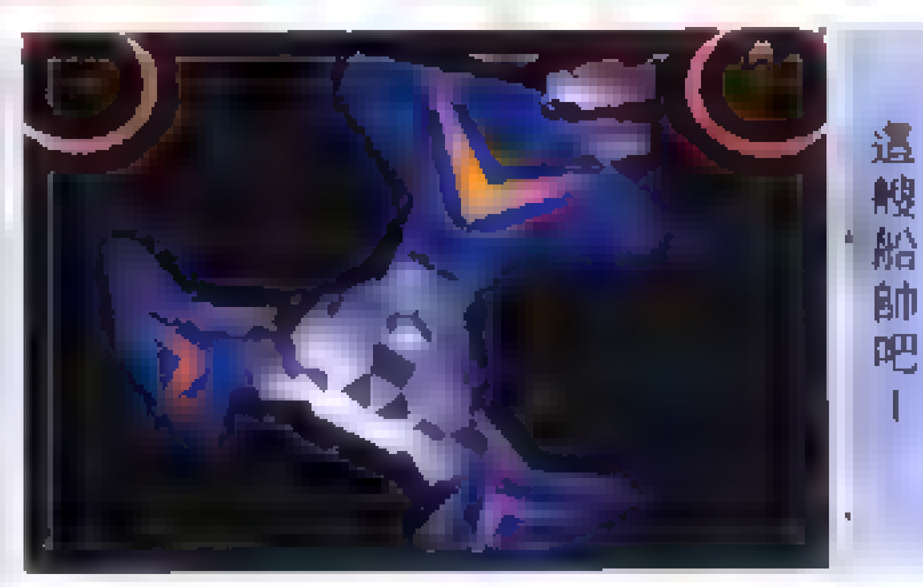
所以，筆者是乖乖地利用剩下來的一點時間成功削弱護衛艦 Asbo 1 的護盾，不久後 Epsilon 1 就能夠成功地劫降護衛艦 Asbo 1 ，我也就打道回府囉！

任務結果

我們成功地逼使迪摩克（ Dimoks ）軍撤退，相信這會使得迪摩克的首腦們瞭解到帝國軍的加入，再也不敢私自發動攻擊。

同時，我們還發現迪摩克軍竟然擄獲了帝國軍的武器，這可能代表著帝國軍有一些潛在的危機，希望將來能夠查明這個事件！

任務四 攔截攻擊行動



這艘船帥吧！

根據可靠情報，黎帕普勒斯軍（ Ripoblus ）為了報復上次迪摩克（ Dimok ）攻擊他們的護衛艦群，決定要攻擊迪摩克所在的一個太空補給站！帝國為了防止這場混亂的內戰波及到其他的無辜者了，就決議要阻止這兩方獲得任何利益。

為了替帝國達成這個任務，你必須削弱黎帕普勒斯軍的攻擊力量，使得他們不能夠對該太空站造成太大的傷害！可以確定的是，一旦他們覺得損傷過大，就會乖乖地撤退了。

迪摩克人將宣稱他們的太空站是個科學研究站，很自然地，帝國會想知道這些人究竟在研究啥米碗粿？因此帝王特使要求你去好好地偵察這座太空站，和附近的所有貨船。



主要任務

1、摧毀 25 %以上的迪摩克 (Dimok) 戰機。

2、實驗貨櫃船 (Container C Lab Module ?) 必須要生還。

3、基地平台 Youst 必須要生還。

次要任務

1、偵察實驗貨櫃船 (Container C Lab Module ?)。

2、偵察基地平台 Youst

加分任務

1、偵察太空梭 (Shuttle) Token。

2、運兵艦 (Transport) Epsilon 1 和 Epsilon 2 必須完成其任務

3、擊毀尼布隆級 B 型快速護航艦 (Neulon B Frigate) Dromon

4、擄獲實驗貨櫃船 (Container C Lab Module ?)。

5、占領基地平台 Youst

任務過程

進到此星域，立刻就會接收到迪摩克 (Dimok) 的求救訊息，不斷聲稱他們的太空站是科學研究用的，帶去特使的結果然沒錯。過了一會兒，約在 0 : 11 時，會有一艘攻擊型運兵船 (Assault Transport) Sabre 進來，馬上使用飛彈即可輕輕鬆鬆地將它做掉！

再過一會兒，約 1 : 06 時，尼布隆級 B 型快速護航艦 (Neulon B Frigate) Dromon 就會進來，但是現在暫時不要理它，先去偵察 Youst 基地平台旁的那四個實驗貨櫃船 (Container C Lab Module ?)！

當你偵察到其中一艘實驗貨櫃船裝配有新型的武器時，母艦收到消息，就會立刻派出運兵艦 Epsilon 1和 Epsilon 2 來對該船進行攔截、捕捉，達成它自己負責的任務。接下來，你只要趕緊去偵察基地平台 Youst ，偵察完畢後所有的次要任務就全部完成了。

嗯，最後，要再使用你剩餘的飛彈，將其他的迪摩克攻擊型運兵船清理一番，主要任務也就差不多完成了！另外，母艦會派出小型拖船 (TUG CUV/L 1175) 來進行補給，替你的鈦式轟炸機補充一些彈藥！

如果此時你已經將附近的四艘迪摩克運兵船擊落了，那麼主要任務就在此正式結束，那艘敵人的尼布隆級 B 型快速護航艦 (Neulon B Frigate) Dromon 會馬上撤退 (加分任務也就泡湯了)！如果，你想要達成難度較高的加分任務，那麼就得趁 25 %以上的迪摩克 (Dimok) 戰機還未被你或友機全數擊落前，先去把這艘護航艦做掉！

筆者的建議是，除非你立刻以最快的速度飛到該快速護航艦旁，把握時間，把方才母艦補充給你的飛彈通通正確無誤地丟向它，否則一旦友機已幫你將四艘迪摩克運兵船擊落，這艘尼布隆級 B 型快速護航艦逃逸的速度可是快得很呢！

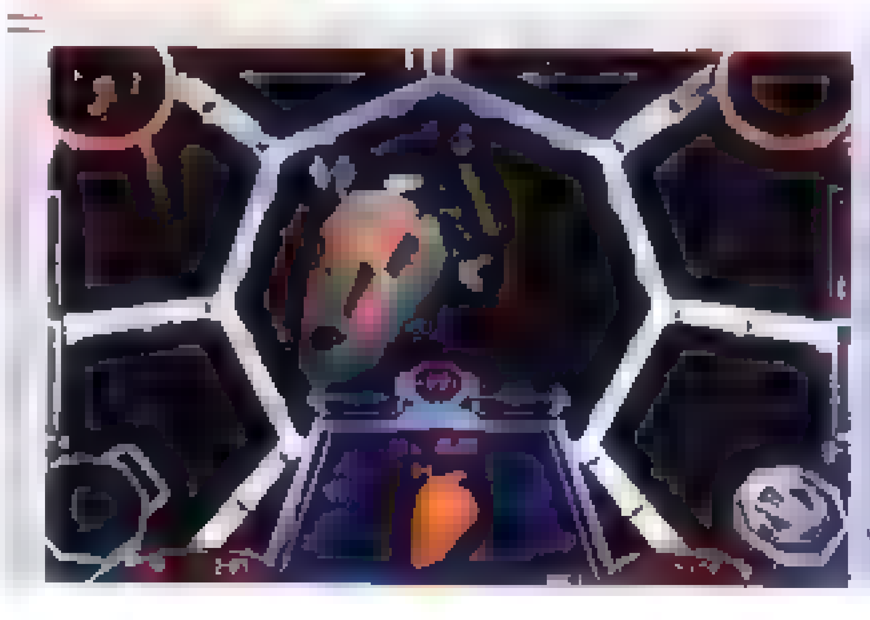
完成了所有的主要任務和次要任務後，別急著走啊！把其它較簡單的加分任務完成了才划算。嗯，只要在約 ? : 20 時，去偵察從另一空間躍進而來的太空梭 (Shuttle) Token，再等我方運兵艦 Epsilon 1 和 Epsilon 2 佔領了基地平台 Youst 以及擄獲那實驗貨櫃船 (Container C Lab Module ?) 後，再回航也不遲喔！

任務結果

經由這次的攔截攻擊行動，我們已讓住在當地的普勒斯軍以及迪摩克軍都了解到「帝國是不偏袒任何一方的」，相信他們很快地就會學到「帝國的規則永遠都必須遵守」。

另外，經由你的幫助，我們發現到迪摩克正在進行某種武器的研究……

任務 拯救難民


這正是帝國要盡力護航的太空梭。

這次任務的主要目標是提供一個安全的庇護所給一群難民！

這些難民是一群科學家，因為厭倦了自己的才能被使用在這種天怒民怨的戰爭上才起意逃亡……，他們逃亡的交通工具是偷來的一艘星際巡邏船 (System Patrol Craft) 和二艘 Lambda 級太空梭，不過這星際巡邏船並不具備空間躍進的能力，所以我們必須利用母艦來運送他們才行。

主要任務

1、使巡邏太空梭 (Patrol Craft) Glas 完成合勝作業。

加分任務

1、摧毀所有的護航太空梭 (Escort Shuttle) 群 Typhoon。



2、任太空梭（Shuttle）群 Nazaar 完成任務。

任務過程

駛離母艦沒多久，指揮官馬上下令全力保護科學家們搭乘的星際巡邏船 Glas！嗯，要小心注意地鄰近雖自己最近的敵機，首要敵人就是Y翼機群 Able，將這四艘Y翼戰機幹掉後，順便把另外一隊太空梭 Lambda 一併解決吧！

約在3：56時，依序會有一艘太空梭 Sigma 和 [illegible] 戰機群 [illegible] 出現，盡快把他們解決掉。[illegible] 約在 [illegible] 時，[illegible] Glas 終於成功抵達 [illegible] 母艦，[illegible] 上艦上接 [illegible] 的自身任務！

此外，四艘護航太空梭將在約7：34時出現，你可以試著打打看，不過這種具備尾翼的 [illegible] 是少打為妙，否則一命嗚呼不太划算，還是等友機 [illegible] 比較有智慧喲！（我好奸詐啊……）

任務結果

[illegible] 尤其是帝國海軍的！

任務4 擒拿敵人



這一艘就是敵方的主力母艦，

你已經知道，寮班星系正在鬧內戰……，現在你的任務就是趁機去將其 [illegible] 方的指揮艦分別擒來！

在太空中的寮班星系第8區，是他們 [illegible] 的地點，在那兒他們的防禦力會減弱許多，你就能夠十分容易地攻擊他們！當你成功之後，[illegible] 他們 [illegible] 撤退，[illegible] Stormtrooper 運兵船隊將他們 [illegible]！

此外，帝王特使要求你特別注意所有 [illegible]，確實偵察他們是否有非法攜帶任何帝國軍的武器，同時，帝王也想知道這些叛徒是用什麼方法來加強自己的武器配備 [illegible] 發展情形 [illegible]，還無 [illegible] 如此精良的武器，其 [illegible] 近的敵機。

主要任務

1、運兵船（Transport）Omega 1必須要完成任務

2、運兵船（Transport）Omega 2必須要完成任務

3、敵軍太空梭（Shuttle）Keydon 必須要成功地被我方奪降。

4、敵軍太空梭（Shuttle）Phantele 必須要成功地被我方奪降

次要任務

1、偵察貨船（Cargo Ferry）Glaive

2、偵察運輸艦（Corvette）Runka

3、偵察貨船（Cargo Ferry）Godering

加分任務

1、偵察輕型Calamari巡航艦（Light Calamari Cruiser）Falaricae

2、偵察尼布隆B2型護航艦（Nebulon B2 Frigate）Manus Ferre

3、偵察尼布隆B型護航艦（Nebulon B Frigate）She-maher

任務過程

躍出此區域，馬上就會接獲上級的命令，要求先去擒獲太空梭 Keydon，那有什麼問題，立刻 [illegible] 攻擊！沒想到，就在前往的同時，[illegible] HeadHunter 來攔截搗亂，想讓我無法即時完成任務？哼，才不怕你咧，只要叫友機來幫忙解決，[illegible] 就足以把你擊得死死的！（[illegible] 朋友是做啥的？！）

看到主要目標 Keydon 了，只要先使用雷射武器將它的護盾打弱後，接著再用離子炮就可以將其徹底癱瘓。緊接著，使用同樣的方法再去擒獲另一艘太空梭 Phantele，兩艘太空梭都被解決之後，我方的運兵船Omega 1及Omega 2就會先後對這兩艘太空梭進行奪降。此時，記得趕快把附近敵人的 HeadHunter 清理掉，不要讓他們妨害重要的奪降作業。

接下來，還會有一隊不怕死的護航太空梭出現，企圖阻止我方的運兵船 Omega 奪降。這艘護航太空梭比較難纏，需要使用四枚的飛彈才能夠擊落，記得要特別小心對付！嗯，這時把僚機和友機一同參戰，保衛正在執行任務的 Omega，幫忙攻擊附近的敵機即可。（註：這時您可以使用地圖，在所要護航的運兵船 Omega 附近，尋找比較靠近的敵機。）

奮戰許久，大約在2：40時，所有的奪降作業就會告一段落，運兵船會要求你 [illegible] 這兩艘太空梭，OK，馬上把這兩隻待宰的羔羊解決掉！接下來，大約接近4：00時，運兵船將成功地

躍進離開此戰場，這下子所有的主要任務就大功告成！

再來的目標就是完成所有的次要任務和加分任務！首先，迅速前去偵察尼布隆B型護航艦（Nebulon B Frigate）Shemsher，因為它很快就會躍進離開此處，所以一定要把握機會！

約在6：27及6：37時，貨船Glaive和Godenag會分別出現，嗯，暫時不要管它們，先前去偵察尼布隆B2型護航艦（Nebulon B-2 Frigate）Manus Ferre，注意注意，Attention please！這護航艦的武裝極為強大，建議您最好事先將護盾能量充滿，再一口氣直直飛向它，偵察任務才不致失敗。接著，一一把貨船Glaive和Godenag辨識清楚吧！

對了，還有一艘護航艦Runka等著你去辨識，注意這些船艦都配備了雷射炮，小心一點應付！最後，只要再把輕型的護航艦Falaricae偵察完畢，即可回基地去囉！

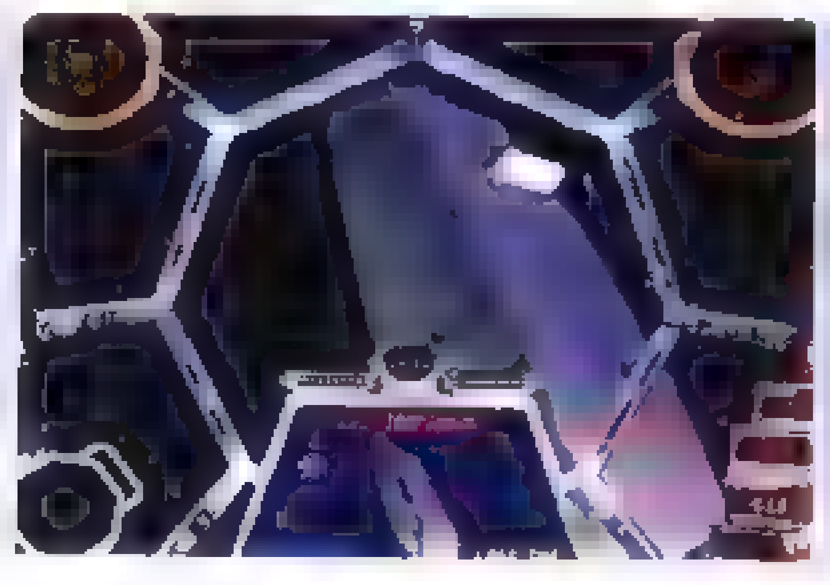
任務結果

這次任務的達成，雖然符合最小傷亡了，但是我們擄來的人質並不是敵方的高階領導人，而是……他們的孩子！看來，這次他們所召開的可能是某種高峰和平會議，這些小孩大概就是雙方抵押給對方的人質！

這還不算什麼，更糟糕的是他們似乎強烈地拒絕成為帝國的一員，還計劃聯合起來加入叛軍以抵抗帝國！哎，想必上級會很不高興看到這樣的結果，不過我們已別無選擇，只好硬著頭皮向上面要求增派軍隊來強力鎮壓這個星系了！

在這次戰役中我們在敵軍手中發現了屬於帝國的武器，帝王特使認為這表示確確實實有人在出賣帝國的軍用配備給敵人，我們必須快點找出這個叛徒並且將他繩之以法！

任務 護衛與補給



否則補給無望啊！可得好好保護它！

現在，你的任務是確保司令哈克夫（Harkov）的旗艦，也就是威星者Protector號，能夠接收到新款的鈦先進式戰機，以取代上次戰鬥中我們損失的舊型鈦戰機和鈦式攔截機！

在這次的接收任務中，同樣也是負責護航的Carrier Tropsobor號將會很快地和你會合。

還有，帝王特使要求你一定要辦好上級交待的任務，並且時時刻刻對任何不尋常的事物保持高度的警覺性。根據情報，我們相信另一艘船隻也許也會來這裡會合，請你盡己所能地去偵察它！

主要任務

1、75%的鈦先進式戰機（TIE Advanced）必須要完成其本身的任務。

2、護航航空母艦（Escort Carrier）Tropsobor必須要完成其負責的任務。

次要任務

1、偵察太空梭（Shuttle）Omlaut。

加分任務

1、摧毀所有的敵機

2、所有的鈦先進式戰機都能夠達成任務

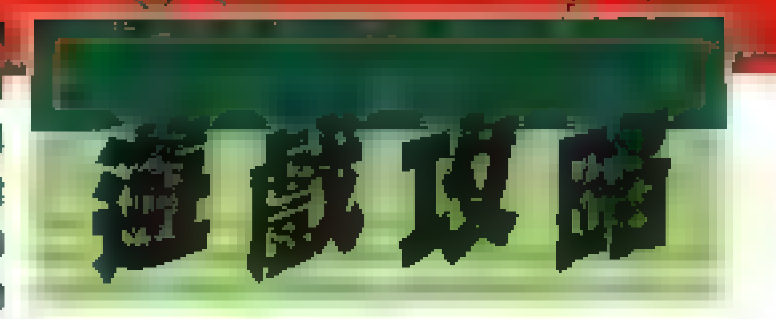
任務過程

進入戰場後，約在0：52時，護航艦Long Tan和輕型Calamari護航艦會先後進入這個戰區，1：20左右，他們會派出一隊Headhunter來攻擊我方，以最快的速度迎向這群敵機與他們戰鬥到底吧！

當作戰到3：03，兩架Y戰機出現在戰區，它們的攻擊目標是我方負有重責大任的護航航空母艦Tropsobor，這還了得，馬上放過眼前的敵機，以極速前往攔截這兩架Y戰機，記得在最短的時間內擊毀他們，千萬不要讓他們有發射魚雷損傷航空母艦Tropsobor的機會！

解決掉這兩架Y戰機後，不要離開航空母艦太遠，因為接著還會有三批Y戰機群朝著航空母艦而來，同樣地，不要讓他們有發射魚雷的機會，儘快把它們解決掉吧！嗯，當這些討厭鬼都被摧毀之後，再飛來的Y戰機就不再以航空母艦Tropsobor為目標，威星者才是它們的靶，雖然威星者的火力不容易被傷害，但是為求保險，還是儘快幹掉這些敵機比較好！

終於清理完所有的敵軍戰鬥機，可以鬆一口氣了。來完成次要任務吧！繼續等待一會兒，約14：30時，太空梭Omlaut就會出現在14公里處，快快前去偵察，咦，竟然被我發現裡頭的乘客是叛軍的領袖之一（Rebel LDR），什麼？威星號居然說因為我的好奇心會為帝國帶來極大的麻煩，要求我立刻回航？！到底是怎麼回事啊？我可以逮到叛軍的領袖耶，沒辦法，軍令如山，只好先回去再說了……。



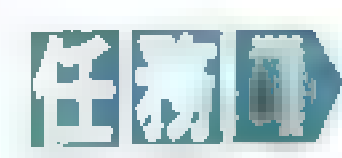
任務結果

你果然不辱使命達成了上級交待的任務！這次敵軍的攻擊行動應該是最後的垂死掙扎了！我們希望從此以後，這個星系將能夠更加地團結。對了，鈦先進式戰機將會很快地開始正式服役，既然如此，你最好先利用訓練任務好好地熟悉一下這款新式戰機！

另外，帝王特使認為這次你發現的證據非常地重要！太空梭 Omlaut 號居然搭載了叛軍的首領，這傢伙一定是直接來和哈克夫（ Harkov ）將軍秘密會晤的。嗯，依此這情形看來，想必他們已經勾結很久了，難怪哈克夫的軍隊常常有配備短缺的情形，一定是他將帝國的武器裝備私自出售給他人，包括海盜和反抗軍在內！



第三戰區 前線作戰～為帝國建立一個新的太空基地



接收建造新基地所需要的設備



敵方的護航艦 Dragon

在帝國邊境建立一個新的太空基地是我們的重大計劃之一，因此從現在開始，我們必須在鄰近星球 Argoon 的製造軍工廠中，取得一些有價值的配備及原料。

但是，這個軍工廠已經荒廢多時，非常地神秘！我們懷疑反抗軍正在該處打著如意算盤，想要圖謀不軌。是故，現在你最主要的目標就是找到這些反抗軍在該處囤積的各種配備，並且將它們占為己有，運送到勝利級滅星號上。嗯，不論找到什麼，這些反抗軍的武器都能夠在我們手中物盡其用，不會浪費一絲一毫的！

另外，你也必須在這附近的區域域仔細搜索，檢查所有來往的大小貨櫃，以便能夠獲得組裝太空基地的各種零件。

主要任務

1、勝利級滅星者（ Victory Destroyer ）Stalwart必須不被摧毀。

2、偵察 A 型太空貨櫃（ Container A ）THX 1136A 。

3、偵察 D 型太空貨櫃（ Container D ）THX 1137D

4、偵察 B 型太空貨櫃（ Container B ）THX 1138B 。

5、偵察 D 型太空貨櫃（ Container D ）THX 1139D 。

6、偵察 D 型太空貨櫃（ Container D ）THX 1140D 。

次要任務

1、太空拖船（ Heavy Lifter ）Mule 1 必須要完成任務。

2、太空拖船（ Heavy Lifter ）Mule 2 必須要完成任務

3、太空拖船（ Heavy Lifter ）Mule 3 必須要完成任務。

4、太空拖船（ Heavy Lifter ）Mule 4 必須要完成任務。

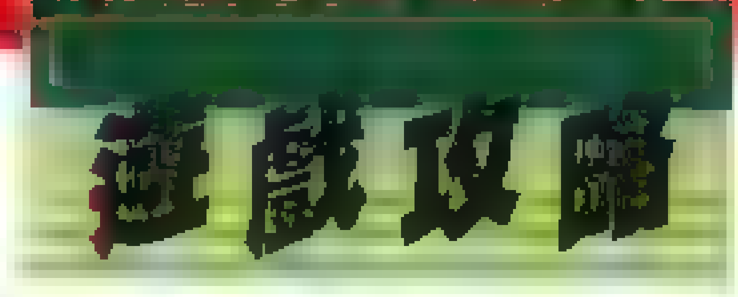
5、太空拖船（ Heavy Lifter ）Mule 5 必須要完成任務。

加分任務

1、摧毀運兵船（ transpot ）Scouter 。

任務過程

飛離母艦後，馬上開始進行偵測的任務，最好是使用地圖看清楚到底是哪一群貨櫃離自己最近，再開始一一偵察。以最快的速度偵察完畢後，第一架敵人的 Y 戰機約會在 2 ' 40 時出現，一起和友機迎向合力擊落它，需要注意的是，這種鈦式轟炸機並沒有護盾防衛，因此建議不要和它起正面衝突。緊接著，一架 Y 戰機將陸續前來搗亂，小心應付吧！



約在 5 ： 23 時，會有另一艘運兵船出現，記得先把方才手邊的目標解決了之後，再前去擊毀它！當運兵船也被擊落以後，太空梭 splinter 和另外一架 Y 戰機 Gold 就會出現，趕緊使用雷射砲將它們擊毀，不要讓友機搶了你的功勞！

另外，約在 8 ： 22 時，科瑞利安運輸艦（Corellian Co-rvette ）Dragon 會出現，雖然它並不是你的任務之一，不過若想要增加分數，你可以在旁邊伺機而動，等待友機把它攻擊得奄奄一息後，再一舉使用飛彈摧毀它，這下子任務紀錄中就多記上一筆不算太小的功勞了！

又，約在 10 ： 30 左右，會有數架 X 戰機伴隨著一艘科瑞利安運輸艦出現，在這個時候，所有的太空拖船應該都已經順利完成任務了，你可以選擇回到母艦上或是留下來幫忙友機繼續清除敵軍！當然，要量力而為喲！

任務結果

作成功地辨識出哪些貨櫃攜帶有可供利用的裝備，使得我們能夠順利地開始建造太空基地的工程！



任務2 摧毀海盜們的重要據點



正在完成任務。我方的運兵船 Tiger。

帝國已經派副司令 Thrawn （ Vice Admiral Thrawn ）在外緣邊境那兒，負責追查海盜船以及叛軍，他們已經在眾多基地之中，發現 Pakuum 星系中有異狀……。

你現在的任務就是領導這次的攻擊，徹底摧毀正在保護該基地的科瑞利安運輸艦群，並且有組織地將該基地完全破壞。這樣子，不久後帝國的新工廠就可以在該地落成了！

另外，在擊落敵軍的貨櫃之前，帝王特使要求你先做好偵察的工作，也許你可以因此而發現一些走私的違禁品！

主要任務

1 、尼布隆 B 2 型快速護航艦（ Nebulon B 2 Frigate ） Ludwick 上須不被摧毀！

2 、摧毀科瑞利安運輸艦（ Corellian Corve-tte ） Leach 。

3 、摧毀科瑞利安運輸艦（ Corellian Corve-tte ） Clavier 。

4 、摧毀科瑞利安運輸艦（ Corellian Corve-tte ） Grapler 。

5 、摧毀 A 型太空貨櫃（ Container A ） DLC 11A 。

6 、摧毀 A 型太空貨櫃（ Container A ） CRM908A 。

7 、摧毀 B 型太空貨櫃（ Container B ） CG 78 。

次要任務

1 、偵察 A 型太空貨櫃（ Container A ） CRM908A ？

加分任務

1 、攻擊型運兵船（ Assault Transport ） Tiger 上須要完成登陸。

2 、登陸 A 型太空貨櫃（ Container A ） CRM908A ？

任務過程

在這次的行動中，雖然執行任務的是鈦式轟炸機，攻擊力較強，但是敵方的戰鬥機仍為會帶給你極大的傷害，不可忽視其威力。

開始，兩架代號 Red 的 Y 戰機會直衝著我方編隊而來，同時另外三架 Headhunter 戰機則會朝著母艦 Ludwick 飛去，你可以不去理會這三架 Head hunter 戰機，因為母艦 Ludwick 實力雄厚，足以應付它們。此時，最好先去將 Y 戰機群 RED 解決掉，否則它們一直對著你的編隊猛射飛彈，那滋味可著實不好受哪！

嗯，將 Y 戰機群解決之後，我方的轟炸機編隊應該已經距離科瑞利安運輸艦 Calvier 很近了，此時繼續以蛇形的方式接近該運輸艦，以免被敵機使用魚雷或飛彈等鎖定。嗯，接近得差不多時，就開始攻擊吧！

解決掉運輸艦 Calver 後，再與友機併力將另一艘科瑞利安運輸艦 Grapler 解決掉，同樣地，請小心敵人的飛彈或魚雷，值得注意的是，在解決這兩艘運輸艦的中途，可能會有敵人的 Y 戰機對你展開突擊，此時建議你最好先將它們全部解決掉，再來和友機爭奪那塊快到口的肥肉！

將這些運輸艦都擊毀之後，剛好會到達太空貨櫃所在的位置，先趕快去偵察所有的 A 型太空貨櫃（ Container A ） CRM908A ，如果動作稍微慢點的話，太空貨櫃會被友機給擊毀，切記切記！

偵察結束後，赫然發現其中一個太空貨櫃中藏有叛軍，這下子非同小可，Ludwick 母艦因此命



大消息，立即在10秒後派出攻擊型運兵船 Tiger 對該太空貨櫃進行攔截與捕捉的任務！

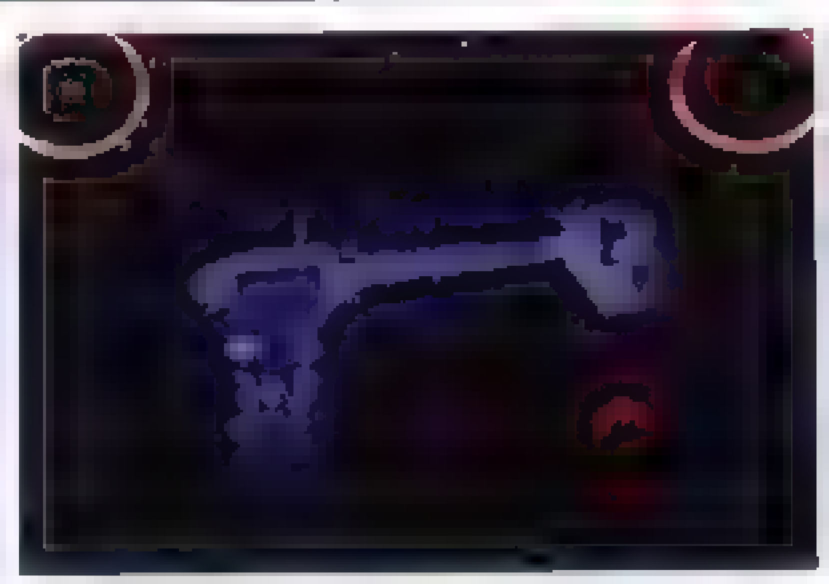
嗯，接下來只要將附近其他殘餘的太空貨櫃 DLC-1A 、 CRM908A 、 CG-78清除掉，所有的主要任務和次要任務就宣告完成！至於加分任務，只要耐住性子等待一會兒，當運兵船 Tiger 完成登陸作業後即可完成。

任務結果

這次的任務非常非常成功，我們已將順利地將附近的星域清理乾淨，帝國可以開始進行建造星際基地的工作。等到星際基地建成之後，這兒的貿易活動將由於帝國的保護而更加地興盛！

對了，你還成功地幫助帝王找到反抗軍的顧問，實在不錯！照這情形分析，反抗軍在這個星系的活動似乎十分頻繁……。關於這檔兒事，我們已經開始查問所有的反抗軍戰犯，明[illegible]有關[illegible]！

任務3 固守未來的太空基地



Huntress，尼布隆B級護航艦

現在你的任務是去清除週遭 Ludwick 母艦附近的所有敵軍，並且阻止全部的敵機在母艦上投射任何的飛彈！

雖然帝國艦隊已經在 Pukuuni 星系，也就是當初上級派他們去掃蕩[illegible]以及走私船的地方，建立起第一個成功的基礎，但是我們的情報[illegible]料，那些海盜以及反抗軍將不會輕易放棄即將到手的肥肉，一定會反抗到底的！

主要任務

1、[illegible]布隆 B 2 型快速護航艦（ Nebulon B 2 Frigate ） Ludwick 必須不被摧毀！

2、貨船群（ Cargo Ferry ） Bakkun 須全部抵達此區。

3、改良型護航艦（ Modified Corvette ） Horvus [illegible]須安全抵達此區。

4、聯結船（ Modular Conveyor ） Gorfan [illegible]須安全抵達此區。

5、大貨船（ Freighter ）群 Ravn 必須安全抵達此區。

6、勝利級戰星者（ Victory Star Dest ） Seal war 號[illegible]須安全抵達此區。

加分任務

1、摧毀所有的 Tyderian 式太空梭群（ Tyderian Shuttle ） Escape 。

任務過程

離開母艦時，並沒有任何一艘大型船艦進入這個區域，敵機也不見蹤影，直到約 0 ： 47 時，尼布隆 B 2 快速護航艦 Huntress，也就是敵軍的[illegible]艦（各式戰鬥機會不斷從該艦中[illegible]），[illegible]會出現在離自己約六公里處。

[illegible] 18 和 [illegible] 20 時，分別會有二架[illegible]（ Headhunter ） Gold 以及[illegible]架 B 戰機[illegible]戰區[illegible]而其中 B 戰機群的任務正是攻擊[illegible]艦 Ludwick ！[illegible]讓他們[illegible]！[illegible]在你[illegible]攻擊他們[illegible]因此建議你[illegible]他們[illegible]對著他們猛轟，這樣[illegible]他們[illegible]你就有機會能夠[illegible]摧毀這些武器。嗯，[illegible]等到這些 B 戰機們[illegible]發射[illegible]，再把握時間，一舉殲滅它們吧！

[illegible] B 戰機群都摧毀之後，將會有[illegible]號 GOLD 的 Y 戰機以及 B 戰機 RED 出現，它們的目標同樣是我方母艦 Ludwick ！

嗯，因為兩群戰機將同時展開攻擊行動，因此單打獨鬥是下下之策，建議你可以像筆者一樣，先呼叫友機拖住 B 戰機群（或者也可以請友機先拖住 Y 戰機群，先去解決 B 戰機群），然後自個兒朝著 Y 戰機飛去，注意在他們發射出一大「ㄊㄨㄚ」魚雷時，[illegible]將其擊毀，並且鎖定全力將這群[illegible]戰機群[illegible]了回去幫忙友機攻擊敵人（如果那時候友機還沒有戰結束的話）！

[illegible]，會有二群（[illegible]群？！沒寫錯啦，這下事情[illegible]）X 戰機[illegible]攻擊，這是所有戰區中[illegible]關（筆者本人[illegible]的[illegible]個任務，請期待下集[illegible]報導），如果玩能[illegible]它們，就可以非常非常慶幸地完成[illegible]！

啊，[illegible]嘗試了很多次，都快抓狂[illegible]地保護[illegible]艦不被摧毀，教你一個獨家秘訣！在第一群 B 戰機 RED 出現時，千萬不要全數擊毀，上天有好生之德，總得留[illegible]架 B 戰機下來讓它們傳宗接代！對，呼叫友機不要去攻擊它，多[illegible]保持這樣的情形一直撐下去，如此敵機就不會[illegible]，[illegible]難應付！總而[illegible]，千萬不要太執著太[illegible]

持，否則敵人可是會一口氣和你拚到底喲！

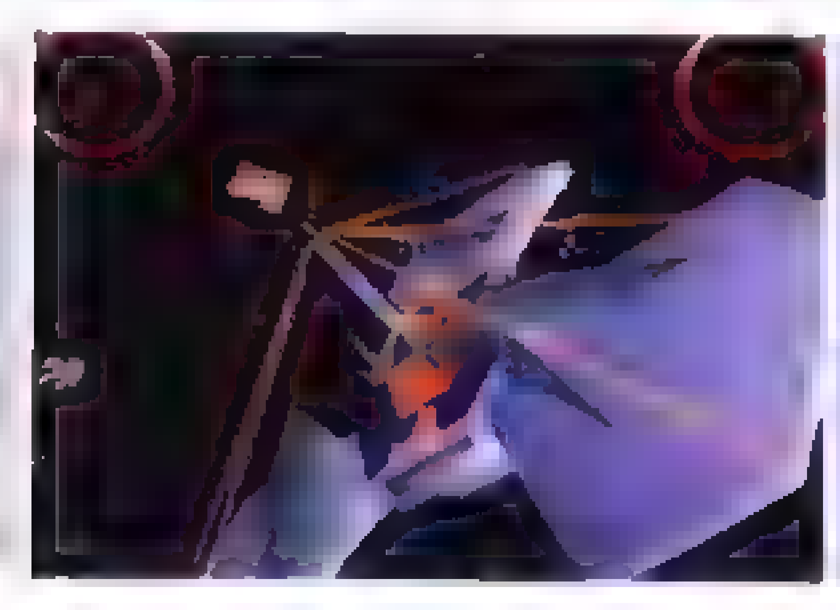
混戰持續到約 7 ： 26 時，上級交待要摧毀的 Tyderian 式太空接群 Escape 終於出現了！和友機前去擊落他們，完成加分任務吧！

接下來，只要耐心等到約 9 ： 30 ，我方的大型船隻就會開始進入此區。大概　分鐘後，所有的大型船隻都能夠安全地抵達此地，你也就順利地完成了主要任務，趕快回母艦去吧！

任務結果

在這次任務中，我方的軍隊成功抵抗了敵軍對 Ludwick 所展開的攻擊！由於我們的守軍實力堅強，確實在援軍以及建造基地的物資到達之前，固守住這塊佔領地，使得帝國終於順利地將這個星區納入了版圖之中。對於我們的表現，副司令 Thrawn 實在十分地欣慰！

任務八 保護太空站 NL－1



基地平台 NL－1，帝國最新建造的

帝國建造新補給站 NL-1 的工程正在順利地進行著，工作幾乎已經百分之一百完成，除了護盾（現在它的功能只有達到正常情形下的百分之五　）之外，補給站上所有的系統都已經順利地運作，很快就可以全部完工，正式啟用了！

你的任務就是在 NL-1 全部完工之前，在這個新補給站的附近做好防衛的工作，同時確保母艦 Ludwick 的安全。只要任何反抗軍在這個區域內展開攻擊，一律加以擊落！他們已經不得不承認這塊太空中的區域已經在帝國的完美控制下了！

而且，帝王特使要求你抓住好機會，攔截一艘載有反抗軍高層軍官將領的船隻。說實話，在這個防衛區中，我們真的十分需要更多關於反抗軍叛變計劃的資料與情報！

主要任務

1、基地平台 NL-1 必須不被摧毀！

2、星際戰隆 B 2 型快速護航艦（ Nebulon B 2 Frigate ） Ludwick 必須不被摧毀！

3、勝利級滅星者（ Victory Star Dest ） Stalwart 號必須安全抵達此區

次要任務

1、擄獲太空梭（ Shuttle ） Shakker

加分任務

1、偵察太空梭（ Shuttle ） Shakker 。

任務過程

這個任務真的非常簡單，上級交待要保護的星際戰隆 B 2 型快速護航艦 Ludwick 、勝利級滅星者 Stalwart 號，以及與我方基地平台 NL-1 本身都有足夠的強大與防備力量，並不容易被敵人擊毀！因此，玩家只要把握住機會，擄獲太空梭 Shakker 完成次要任務及加分任務即可！

離開基地 NL-1 後，約 00 ： 06 時，二架 Y 戰機 Gold 會出現在離自己六公里處，約十秒過後（ 00 ： 16 ），另外兩艘改良型運輸艦 Runner 也將出現在離自己九公里處。此時，呼叫友機一同向前，將該運輸艦群 Runner 全部殲滅（不需要勉強自己使用雷射來解決這些運輸艦，小心使用飛彈會是較佳的選擇）。

就在你摧毀運輸艦 Runer 的時候，會殺出另外兩艘運輸艦 Moori ，不過它們一下子就會被友機擊毀，不用太在意它們！

嗯，將運輸艦群 Runner 消除之後，太空梭 Shakker 就會出現，全速前往偵察並擄獲它，加分任務於是完成。而偵察的結果是意外發現，該艦的乘客身有叛軍的高層官員。基地開始後，　創派出運兵船 Soryi 來進行擄獲任務！

這時，那精和友機清理附近的戰鬥機群吧！嗯，筆者建議玩家盡力去摧毀傷害力較強的 Y 戰機和 X 戰機群，對於武力甚弱的 A 戰機群就不須太在意了！

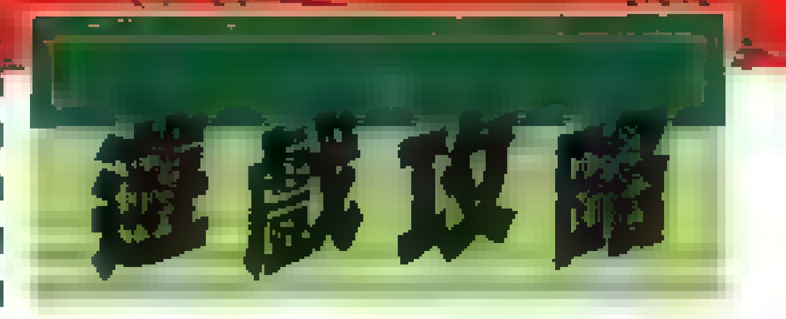
在敵方戰機騷擾到約 5 ： 30 左右，另外一艘運兵船 Del 會出現，它們可是攜帶了重型武器，最好先儘快地去摧毀它們。又，再過一會兒另一批運兵船群 Maaser 出現，同樣不留活口地摧毀它們，保護太空站！

當你將所有敵方的運兵船解決之後，勝利級滅星者 Stalwart 號才會姍姍來到，這時如果 NL 1 基地和快速護航艦 Ludwick 尚未被摧毀，你就成功地完成了所有的任務，可以回基地了！當然如果你想戀戰，也可以留下來打個夠！

任務結果

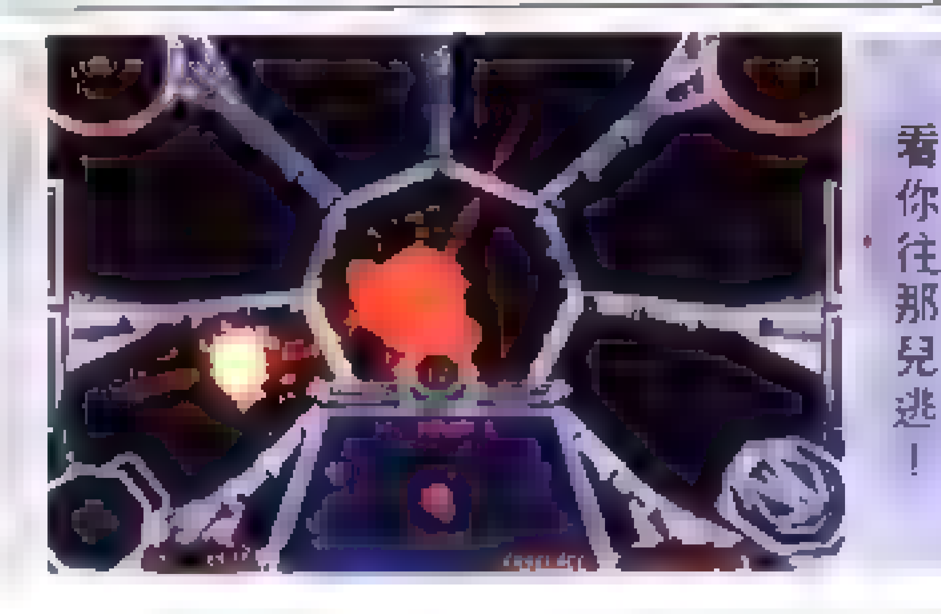
我們成功地阻止了反抗軍的攻擊行動， NL 1 新基地只受到輕微的損傷，整修的工作正順利地進行著，實在值得高興！

希望叛軍們已經了解到，帝國在此地建立補給點的決心是絕不會輕易改變的！



另外，你幫助帝王抓到了叛軍的高層官員，帝王特使顯的非常高興！

任務5 副司令Thrawn視查新基地NL-1


看你往那兒逃！

我們的新補給站 NL-1 已經接近完工的階段，因此副司令 Thrawn 希望能夠親自來檢視一下站上所有的新設施！

你必須開始做好準備，以便能從滅星者 Stalwart號那兒護送 Thrawn 副司令的運兵船安全到達本站！並且，當 Thrawn 副司令完成檢視後，我們還需要你再次從這兒護送他安全地回到滅星者旗艦。

主要任務

1、基地平台（Platform）NL-1 必須不被摧毀。

2、尼布隆B2型快速護航艦（Nebulon B 2 Frigate）Ludwick 必須不被摧毀。

3、運兵船（Transport）Sigma 7 必須要完成任務。

4、運兵船（Transport）Omega 必須要完成任務。

加分任務

1、摧毀所有的太空梭（shuttle）群 Gamer。

2、摧毀所有的太空梭（shuttle）群 Bliss。

3、摧毀所有的太空梭（shuttle）群 Noway。

任務過程

在這個護航任務中，敵人似乎挺少的，不足以構成任何的威脅，您只要注意保護運兵船即可！

為了迎接副司令 Thrawn 的到來，NL-1 基地派出了鈦式轟炸機群 Alpha 和攔截機群 Gamma 來執行護航的任務。而約在 0：36 時，負責迎接副司令 Thrawn 的勝利級滅星者 Stalwart 號會進入此星區。

另外，我方為了擾亂敵人的耳目，約 0：42 開始，滅星者 Stalwart 號將派出兩艘運兵船 Sigma 載送副司令往本基地出發。當然，只有其中一艘載有副司令，保護那艘載有副司令的運兵船 Sigma 7 安全抵達基地 NL-1 就是你的主要任務！

不久後，敵方的 A 戰機 Red、Blue、Gold 三群，在約 2：04 及 2：14 和 2：25 時，會分別出現在 11 公里處，將武器切換到飛彈，攻擊去吧！很戰持續到約 3：40 時，運兵船 Sigma 將成功地進入基地 NL-1，副司令安全抵達後即開始巡視這個新基地。

接下來，二艘 X 戰機 Gold、一艘 Y 戰機 Blue和二艘 X 戰機 Red 將分別在 3：46、3：52 和 4：52 時，出現在離自己約八公里處。此時，建議將剩下的 A 戰機留給我方鈦式攔截機群 Gamma 解決，然後呼叫友機一同前去攻擊這二群 X、Y 戰鬥機！首先，將最接近你的一群 X 戰機 Gold擊毀，至於另外兩群戰鬥機則不必太擔心，因為強大的友機會拖住它們。

接下來，約 6：13 時，載送副司令回去的運兵船 Omega 將起飛，此刻母艦賦與你的任務是護送它到滅星者 Stalwart 號那兒！敵人也嗅會算計的，約在 6：35 和 6：57 時，立刻就有兩群 X 戰機 Yellow 以及 Blue 出現，對運兵船 Omega 進行攻擊，不要遲疑，趕快聯合友機摧毀它們！

另外，太空梭群 Bliss 大概會在 7：29 時出現，這個時候所有的 X 戰機和 Y 戰機應該都已被我方部隊制住，是故你可以立即身無旁騖地前去摧毀這群太空梭！就在你摧毀這群太空梭的同時，運兵船 Omega 將安全地到達滅星者 Stalwart 號，護送副司令的主要任務就圓滿結束了！

現在開始執行加分任務，嗯，先摧毀太空梭群 Bliss，如此太空梭群 Gamer 不久就會出現，同樣立刻去殲滅它們，最後再解決太空梭群 Noway 即可凱旋回航！

任務結果

我們成功地抵抗了叛軍的攻擊，雖然過程頗為驚險，但是副司令仍舊順利地抵達了目的地！副司令對於我們運用鈦式轟炸機來進行護航的任務留下了深刻的印象！

任務6 等待援軍

新補給站 NL-1 終於全部完工落成，現在我們只剩下一項工作，那就是讓這個新基地能夠開始正常完美地運作！副司令 Thrawn 的滅星者 Stalwart 號剛剛才將一艘 IPV-1 星系巡邏艇運送到此地，這




壯觀的爆炸畫面。

些高速的巡邏艇將被用來監視、搜索所有這個區域內的來往船隻！

並且，滅星者 Stalwart 號將離開一陣子，好去護送最後一支需要被護航的船隊到這兒來。而在滅星者 Stalwart 號離開本站的期間，你必須在空中執行保衛本站的巡邏以及戰鬥任務，阻止任何人尤其是反抗軍趁機來攻擊、破壞這裡。

此時此刻，反抗軍以及他們的海盜聯盟仍將不死心地繼續和帝國激烈地競爭這塊太空區域，所以現在你最重要的任務就是保護本補給站以及那二艘 IPV-1 星系巡邏艇，讓敵軍徒勞無功地回去！

帝王特使要求你隨時留心另一個好機會，將反抗軍的參謀群依一網打盡。通常，反抗軍的戰役總司令等人會搭乘運兵船，以便在大大小小的各個戰役中指揮軍隊！現在我們猜測他們那些顛抗份子在這兒附近不遠了……

主要任務

1、基地平台（ Platform ） NL-1 必須不被摧毀

2、巡邏船（ Patrol Craft ） Ranger 1 必須不被摧毀

3、勝利級滅星者（ Victory Star Dest ）必須抵達此區！

次要任務

1、捕獲太空梭（ Shuttle ） Electra 。

加分任務

1、運兵船（ Transport ） Shark 必須完成登陸作業。

2、偵察太空梭（ Shuttle ） Electra 。

任務過程

一開始，這個任務的最主要敵人是兩艘攻擊型運兵船，他們的火力不但不弱，護盾更是強硬，建議最好將自機配備的魚雷換成重型火箭（ Heavy Rocket ），然後瞄準目標，解決一枚就跟他們說拜拜！

很快地，滅星者 Stalwart 號會暫時躍進離開這兒，去尋求更多的我方軍隊來支援。就在此刻（約 0 ：42 時），另外兩艘攻擊型運兵船（ Assault Transport ） Thunder 出現，趕緊呼叫友機一同去對付它們，要注意這兩艘運兵船都有尾砲，攻擊時千萬不要咬住它們的尾巴自討苦吃，伺機使用重型火箭吧！

將另外兩艘攻擊型運兵船 Thunder 解決掉後，太空梭 Electra 應該正好就在附近，趕緊飛近將其辨識完畢，果然裡面搭載的就是叛軍顧問！不用多說，當然立即將它癱瘓掉，等待基地派出運兵船 Shark 來攜獲！

又，約2：03時會有一艘敵軍的運兵船出現，這次它們的攻擊目標是我們的巡邏船 Ranger 1，玩家必須很快地摧毀它們，否則巡邏船就不保了！同時，你將發現有一艘攻擊型運兵船正悄悄地在攻擊基地平台 NL-1，儘快地去摧毀它們以保住基地！

嗯，將大部分的運兵船都殲滅之後，就只剩1小型戰鬥機還不死心，這時只要小心地和他們繼續纏鬥，努力撐住等到滅星者 Stalwart 號帶領帝國援軍回來（約 7 ： 42 ），主要任務就接近大功告成，最後只要再等我方運兵船 Shark 攜帶叛軍顧問就可以光榮回航！

任務結果

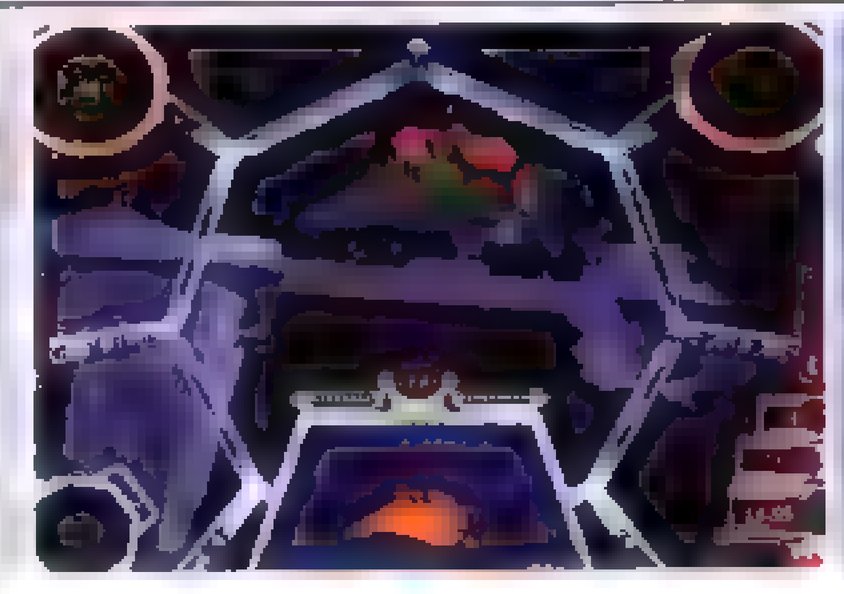
這場戰役的勝利將使得叛軍從這個星系中撤退！由於帝國海軍已經在這個區域展現了強大的武力，我們相信掠奪和海盜的行為將在這個區域裡消聲滅跡！此外，你也因為這次任務中的優異表現而升級了！

嗯，我們還成功地擄獲叛軍的顧問，這對我們未來的作戰會有極大的幫助！



第四戰區 米洛克（ Myolk ）星系的衝突與邊境海盜的戰爭

任務一 護送護衛艦


帝國拿到新式鈦戰機的引擎設計圖。

我們至高無上的帝王和維德大君已經將鈦式戰機的改良工作交給了薩林（Zaarin）將軍監督執行。可喜可賀的是，最近薩林將軍所命令的研究發展小組終於完成了新型鈦戰機的設計工作。

曾經，薩林將軍旗下的科學家們希望能夠在這新型戰機上裝備具有空間躍進功能的引擎，但是他們卻找不到一種夠小的引擎以便裝進這架新式戰機。

直到最近，傳聞在 Habeen 和 Nharwaak 星系中，有一群科學家在這種引擎的研究上有了重大的突破，因此薩林將軍決定要先拿到這種新引擎，以便評估它是否可合乎使用。Harbeen 和 Nharwaak 位於帝國邊緣的米洛克（Mylok）星系，迄今，他們並未加入偉大的帝國。

你這次的任務就是保護載有新型引擎的 Habeen 貨船平安到達薩林將軍那兒

主要任務

1、50 %以上的貨船（Cargo Ferry）群 Verack 必須完成發降作業。

2、50 %以上的貨船（Cargo Ferry）群 Stimner 必須完成發降作業。

3、尼布隆快速護航艦（Nebulon B-2 Frigate）Shamus 必須不被摧毀。

次要任務

1、偵察所有的貨船（Cargo Ferry）群 Verack。

2、偵察所有的貨船（Cargo Ferry）群 Stimner。

加分任務

1、偵察科瑞利安運輸艦（Corellian Corvette）Charger 1 和 Charger 2。

任務過程

開始的任務就在所要護送的貨船群（Verack 以及 Stumner）的後方，只要趕快 去偵察它們所攜帶的貨物，即可輕鬆完成所有的次要任務。

約 0：11 時，三架 Y 戰機會出現，0：21 又會有四架 Y 戰機出現，暫時先不要理他們。一直等到約 0：32 時，科瑞利安運輸艦 Cahrger 1 和 Ch-arger 2 終於進入這個星區，以最大的速度前往偵察，完成所有的加分任務。哎呀呀，偵察的結果發現上面運送的正是薩林將軍要的 Nharwaak 人耶！

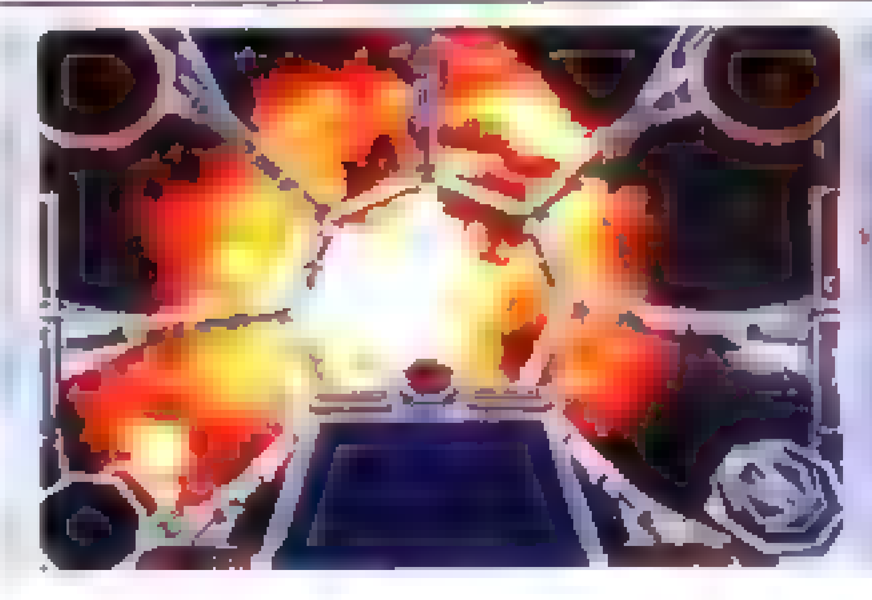
接下來，不可逃避現實，乖乖地回到戰場去吧！此刻第一批的 Y 戰機大概都已經被我強大的友機幹掉了，雖然如此，敵人還是不會讓你開著喝茶看報紙（好像開得太誇張了……），一批批的 Y 戰機正如效法當年日本的神風特攻隊，直直地撲向那些可憐的貨船群！看來得提高警覺，只要敵機一出現，馬上以最快的速度將他們解決掉，絲毫不讓他們有發射魚雷的機會！

大約 10：00 左右，所有的敵機應該都已經被摧毀了，貨船群 Verack 與 Stumner 也開始進行發降作業，大約等到 11：30，發降作業宣告結束，所有的任務圓滿達成，回母艦囉！

任務結果

我們成功地保護 Harbeen 的貨船和尼布隆快速護航艦（Nebulon B 2 Frigate）Shamus，現在薩林將軍的科學家們正如火如荼地開始測試 Harbeen 自行發展出來的新科技

任務二 攻擊 Nharwaak


迎面而來的爆炸烈焰

Nharbeen 對於 Habeen 將他們共同發展的新科技出售給帝國感到非常地生氣，他們不但拒絕做任何的和平協商，同時還狂妄地揚言要將這項新科技出售給反抗軍！想當然耳，如此反抗軍必定能夠大幅地增強戰力，對我十分不利。因此，我們必須要阻止 Nharbeen 人把這項新科技出售給反抗軍

為了阻止他們不當的反叛行動，我們將立刻發起一次攻擊行動，徹底摧毀他們保存這項新科技的太空站，並且擊破任何從這座太空站逃離的船隻！



主要任務

1、摧毀B型貨櫃（Con-tainer B） Junker。

2、摧毀A型貨櫃（Con-tainer A）Hume。

3、摧毀A型貨櫃（Con-tainer A） Work shop。

4、摧毀B型貨櫃（Con-tainer B） Repo。

5、摧毀科瑞利安運輸艦（ Corellian Corvette ） Petor。

6、摧毀科瑞利安運輸艦（ Corellian Corvette ）Shotgun。

7、摧毀運兵船（ Transport ）Sunbird。

8、摧毀太空梭（ Shuttle ）Pamir 1。

9、摧毀太空梭（ Shuttle ）Pamir 2。

次要任務

1、摧毀所有的Y戰機。

任務過程

進入戰場，由於那兩艘科瑞利安運輸艦 Petor 和 Shotgun 很快就會躍進而逃離此區，因此我方母艦會要求先解決掉這兩艘運輸艦，不要懷疑，馬上朝它們飛去使用魚雷轟炸它們，但是，逞英雄之時，別忘了要小心它們的雷射砲火，如果實在不行，大丈夫能屈能伸，要求友機一起進行攻擊以便分散敵機的注意力吧！

當那兩艘運輸艦 Petor 和 Shotgun 成功地被摧毀後，接著去將附近的太空梭 Pamir 1 和 Pamir 2 也一併解決掉，此時只要再去摧毀敵方的運兵船 Sunbird，就只剩下那些A型和B型貨櫃了，繼續將貨櫃全數清除之後，就達成了主要任務！

最後只剩下Y戰機群，敵戰機十分靈活，只要操控得當，緊緊地咬住他們的尾巴，即可將它們摧毀，達成次要任務！

任務結果

我們已經順利除掉了 Nharwaak 人的星際基地和他們的一些貨櫃與運輸艦，現在我們打算要進行一次巡邏任務，以便驗證我們確實已經完全摧毀了他們的新科技！

任務 保護科技中心



我方的改良護航艦 Phoenix。

目前，Nharwaak 正發起猛烈的攻擊行動，以大批的Y戰機群破壞 Harbeen 的科技中心，經過帝國情報單位的調查，他們這次攻擊的起因是為了要報復上次我們對他們太空站的攻擊，無論如何，我們都必須阻止他們，使 Harbeen 能有充分的時間來疏散重要的物資。

在這次行動中，我方運兵船 Runner 和 艘太空梭將負責疏散科技中心的人員。

主要任務

1、摧毀 75％的Y戰機

2、改良型運輸艦（ Modified Corvette ）Phoneix 必須不被摧毀

3、運兵船（ Transport ） Runner 必須要完成登陸作業

4、太空梭（ Shuttle ） Doyle 必須要完成登陸作業

5、太空梭（ Shuttle ）Sgidek 必須要完成登陸作業

任務過程

這是個簡單容易的任務，我方的火力非常強大，正常情況下，敵機並不能夠摧毀我方要護航的改良型運輸艦 Phoneix

離開母艦後，會看到一群Y戰機，馬上投入戰場為主效命。儘快解決他們之後，大約在 0：20 時，二艘太空梭 Doyle 與 Sgidek 就會開始進行登陸，登陸作業將在 10 秒（約 0：30）後完成

接下來，只要和僚機一起努力地清除Y戰機群，同時注意不要讓他們接近需要我方保護的改良型運輸艦 Phoneix 即可。當摧毀了 70％以上的敵機後，主要任務就順利結束了！

註：通常，使用地圖指令觀察即可監看是否有很嚴重的敵機突圍成功，如果發現有敵機朝運兵船 Runner 或是改良型運輸艦 Phoneix 飛去，就趕快前去解決它吧！

任務結果

我們成功地肅清了這整個區域，同時也讓 Harbeen 順利地搶走了所有實貴的物資，對於這次的 Harbeen 防守戰，帝國海軍可以算是盡了最大的努力，值得嘉獎！

TO BE CONTINUE……



飛機別	攻擊形式	點30口徑機砲(#)發數	點50口徑機砲(#)發數	20mm機砲(#)發數	高速火箭 HVAR	魚雷(MK 13)	炸彈(#)/磅
FAF3	護航		(4) 450				
	一般轟炸		(4) 450				(2) 100
F4F4	護航		(6) 240				
F6F3 與 F6F5	護航		(6) 400				
	重型轟炸		(6) 400		6		(1) 500
	攻擊船艦		(6) 400		6		(2) 1000
	一般轟炸		(6) 400		6		(1) 燃燒彈
F4U	護航		(6) 388		6		
SBD5	護航	(2) 350					
	一般轟炸	(2) 350					(2) 100 (1) 500
	攻擊船艦	(2) 350					(1) 1000
	重型轟炸	(2) 350					(1) 1000
TBD	護航	(1) 300					
	一般轟炸	(1) 300					(2) 100 (1) 100
	攻擊船艦	(1) 300				1	
	重型轟炸	(1) 300					(2) 100 (1) 500
TBF	護航		(1) 410		6		
	一般轟炸		(1) 410		6		(2) 500
	攻擊船艦		(1) 410		6	1	
	重型轟炸		(1) 410		6		(1) 1000
F8F	護航		(6) 400	(4) 300	6		
SB2C	護航			(2) 300			
	一般轟炸			(2) 300			(2) 100 (1) 燃燒彈
	攻擊船艦			(2) 300			(1) 1000
	重型轟炸			(2) 300			(2) 100 (1) 500

註：這個表中列明了所有戰機配備高速火箭（HVAR）時的情況，但是否配備高速火箭，仍要視當時的各種環境而定。

TH（好戰性）……………節約子彈　（0）⇔濫射　（16）
MM（忠誠度）……………逃跑／抗令　（0）⇔堅守／服從命令（16）
V（冗言度）……………寡言　（0）⇔多話　（16）
DF（纏鬥技巧）……………飛行技術極差（0）⇔飛行技術極佳　（16）
BA（轟炸能力）……………轟炸不準確　（0）⇔轟炸極準　（16）
SA（射擊能力）……………射擊極差　（0）⇔射擊極準　（16）
P（表現慾）……………照章行事　（0）⇔好表現　（16）
AG（攻擊性）……………自我戒慎　（0）⇔好攻擊　（16）

以上所列出的屬性表中，詳述了每一位會與你一起飛的戰友之戰鬥屬性值。當你準備自行指派任務時，最好先參考一下這張列表中的數值，以便挑選出最適合該次任務目標的人選。部份的數值會因其所碰上的敵人、或你本身在遊戲中所選的的等級（如新手級、老手級、英雄級），而產生相對不同的表現。詳細內容請參閱「敵軍AI」的部份。

【隊員資料】



我方飛行員

大頭（Biggs）	4	13	5	14	12	16	4	12
日光浴（Squints）	11	16	5	14	11	14	5	16
薄餅（Pancake）	16	16	11	11	12	12	16	16
小心眼（Noodles）	10	10	13	13	10	9	14	13
雷仔（Reg）	12	8	8	10	16	14	9	10
賈叔（Jocko）	0	16	2	11	9	16	11	16
俐齒（Slick）	12	3	16	14	10	6	16	5
小丑（Jester）	6	14	16	13	16	12	16	12
大嘴巴（Croaker）	3	10	8	6	15	7	6	8
撒旦（Devil）	16	5	10	6	8	6	8	10
好運（Lucky）	10	10	8	10	10	8	10	14
豬仔（Hog）	16	5	8	8	14	8	5	10
嘎嘎（Squawk）	8	12	14	7	16	9	12	12
石頭（Rock）	12	10	10	10	8	10	12	10
飛鷹（Hawk）	5	10	5	10	14	9	2	16
狂人（Madman）	13	13	12	8	12	14	10	8
鷹人（Eagle）	8	9	10	7	11	10	6	8
小桃（Peach）	12	8	11	12	10	9	7	7
斥候（Scout）	8	11	7	14	10	6	15	16

敵方飛行員

菁英級	13	6	8	15	15	13	13	13
老手級	8	10	10	10	13	10	9	10
菜鳥級	16	8	10	6	7	5	4	16



瓜達康納爾（Guadalcandal）任務總簡報

任務一（Gu1）

指揮官概略說明，在幾週前，已有不少日軍順利進入瓜達康納爾區，並在島的北方平原處建造了一座機場，也就是說，日軍的勢力正一步步伸向澳洲。在不久前，我方海軍陸戰隊在紅灘（Beach Red）搶灘，並正和島上日軍部隊對峙中；你受命前往該處支援。

任務二（GU2）

自陸戰隊登上瓜達康納爾迄今，已三週了，島上的戰事也連連不斷，不過由於我方陸戰隊嚴重缺乏糧食與彈藥，日軍勢力有逐漸高張的趨勢，不過陸戰隊卻也拿下日方的機場，復加上機場內駐有我方的戰機隨時支援，所以日軍目前尚處於防衛地位；而不幸的是，日軍稍早的埋伏大獲全勝，我方損失四艘船艦，其中還包括數艘巡洋艦。

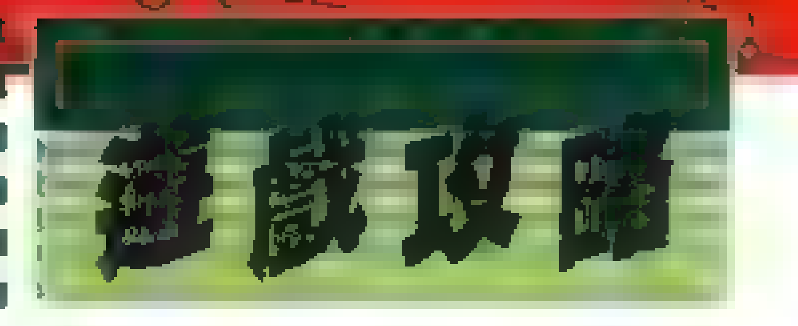
而現在，企業號航至瓜達康納爾島支援島上我軍，不幸的是，此處亦有日軍輕型航空母艦停泊在此，預計他們的目標將是我們的第十七特遣艦隊（TF 17），情報單位亦確定，將有一隊日軍運輸船隊南向前往瓜達康納爾，而我方偵察機方對一艘日方輕型航空母艦進行攻擊，猜測尚有其他日方航艦伏在附近，日軍已查出你艦隊的確實位置，但指揮官至今仍尚未能確定日軍的位置，在這種敵暗我明的劣勢下，指揮官決定派你先去攻擊已知的日方輕型航艦。

任務三（GU3）

日軍在不久前全數集結，正準備分頭攻擊瓜達康納爾，目前正協調展開攻擊行動，預計將配合島上的勢力，全力傾巢出擊瓜達康納爾；而我方轟炸機才剛攻擊過一艘日方輕型航艦，據攻擊群的回報，其他日方航空母艦也在該攻擊點附近，指揮官因此下令你前往該處，摧毀所有日方航空母艦。

任務四（GU4）

指揮官接到了一個令人喪氣的消息，約在 92



小時前，日軍已成功登陸瓜達康納爾陣地，但因日方缺乏戰機支援，所以部隊完全以海路方式強行登陸，日方與海軍陸戰隊展開兩場激烈的夜間戰鬥，日方甚至動用了驅逐艦、巡洋艦和主力戰艦，在近海實施砲擊支援，在昨晚，陸戰隊勉強遏止日軍進一步的進襲，但截至今晨為止，日方船隻已成功靠岸。

指揮官分派你的中隊前去該地，在所有靠岸船隻下貨之前就先行摧毀他們，他同時透露，其中有幾艘滿載武裝士兵的駁船，希望你也能一併摧毀這幾艘駁船，以遏止日軍在瓜達康納爾上的侵略勢力。

瓜達康納爾—任務一（GU1）

建議使用機種：F4F4 野貓式

友艦：TF-17 艦隊、運輸船

敵艦：中途島戰役中殘存的日方航空母艦

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）導航點一

□我方的運輸船、登陸艇。

（2）導航點二

・中途島戰役中一或三艘航空母艦仍存活⇨派兩架零式、兩架愛知 99 式（均為老手級）。

・中途島戰役中二艘航空母艦仍存活⇨派 架零式、三架愛知 99 式（均為老手級）。

・中途島戰役中四艘航空母艦均存活⇨派兩架零式、四架愛知 99 式（均為老手級）。

（3）導航點三

□無狀況。

（4）導航點四

□兩架零式、兩架 三菱一式（均為老手級）。

（5）導航點五

□三架零式（兩位英雄級、老手級）、 架三菱一式（兩位英雄級、老手級）。

（1）導航點一

・ 艘以上中途島處航艦尚存，並已擊落 架三菱 式，派兩架零式、兩架愛知 99 式（均為老手級）。

成功指標

□兩艘以下的我方運輸船遭 ，並打下全部五架 菱 式。

分析

如果你先前連一艘日方航空母艦都沒擊沉的話，那完成這場任務的希望就很渺茫了，或許你可以試著改變遊戲策略，因為本任務的「成功指標」在於——擊落五架三菱一式。所以建議你略過導航點 ，並直接前往導航點四。

與三菱一式碰面時，除非確定已擊落所有三菱一式，否則不要隨便離開現場，不然待會兒還要再重行檢視一遍，更提高任務的危險性。

瓜達康納爾—任務二（GL2）

建議使用機種：TBF 復仇者式

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：龍驤號（Ryuho）、 艘驅逐艦

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點

（1）導航點一

・加賀號或赤城號尚存， 架零式（英雄級兩位老手級）。

（2）導航點一

□龍驤號、三艘驅逐艦、 架零式（老手級兩位菜鳥級）。

・加賀號或赤城號尚存⇨其中一艘出現（代替原應出現的驅逐艦），並增加兩架零式（英雄級老手級）。

成功指標

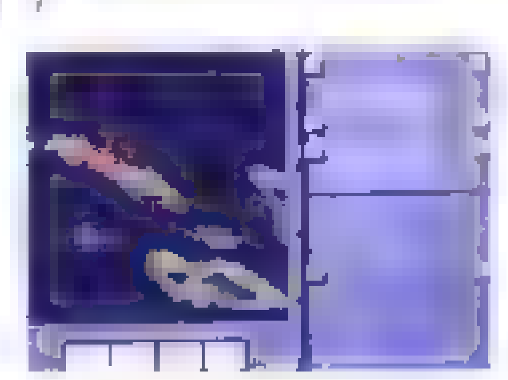
□至少擊沉一艘日方航空母艦。

分析

這個任務很單純，如先前日方四艘航空母艦都還活著，那在你開始攻擊航艦之前，就得先應付來勢洶洶的零式；再者，因為只需要應付一艘輕型航空母艦，所以只要準備三架戰鬥機和三架轟炸機就夠用了，多一點護航機在對付零式時會更有利。

在此提供幾個訣竅：當你找不到航空母艦時，先找一下剛起飛而正於低空飛行的敵機，由其航跡去推得航艦的位置。再者，如果面對的敵機數量過於龐大，就直接略過他們，並以自動導航來脫離。

瓜達康納爾—任務 （ ）



建議使用機種：TBF 復仇者式

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：瑞鳳號（Zuiho）、兩艘巡洋艦、三艘驅逐艦



（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）導航點一

（2）攔截點一

□六架中島 97 式（英雄級、四位老手級、菜鳥級）。

・擊落五架中島 97 式⇨增派三架零式（英雄級、老手級、菜鳥級）。

（3）導航點二

（4）攔截點二

□四艘巡洋艦、三艘驅逐艦。

□兩分鐘後⇨出現三架零式（英雄級、老手級、菜鳥級）。

（5）導航點三

□無狀況。

（6）攔截點三

□兩艘驅逐艦。

・瑞鶴號尚存⇨瑞鶴號與兩架零式（英雄級、老手級）。

・翔鶴號尚存⇨翔鶴號與兩架零式（英雄級、老手級）。

・[illegible]艘巡洋艦。

（7）導航點四

□無狀況。

・飛龍號尚存⇨飛龍號與兩架零式（英雄級、老手級）

（8）攔截點四

□瑞鳳號，兩架零式（老手級、菜鳥級），兩艘驅逐艦。

・翔鶴號尚存⇨此處增有翔鶴號與兩架零式（英雄級、老手級）。

（9）導航點五

□無狀況。

成功指標

□至少擊沉一艘日方航空母艦（敵機不列入指標）。

分析

別忘了，任務目標是「至少擊沉一艘航空母艦」，所以除了自己，至少還要帶兩架轟炸機或魚雷機同行，在早先的任務中，每讓日方多存活一艘航艦，任務中也就多一份阻力。

建議你繞過攔截點一處的敵機，反正他們又不是任務目標之一，也可替自己省下不少麻煩。

一當進入攔截點二時，立刻加足馬力往北脫離現場，你總不希望被待會兒的零式擄個正著吧！向北飛行不久，就可看到瑞鳳號輕型航空母艦，解決它並不困難。之後你可在附近搜尋其他日方航空母艦，乘勢一舉殲滅。

瓜達康納爾一任務四（GJ4

建議使用機種：F4F4 野貓式

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：運輸船、駁船

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一

（1）攔截點一

□兩架三菱二式（均為老手級）。

（2）導航點一

□兩架三菱二式（老手級，菜鳥級）、四艘日方運輸船、兩艘駁船。

（3）導航點

□更多艘駁船、一架三菱二式（菜鳥級）。

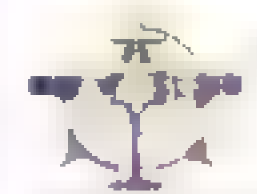
・翔鶴號、瑞鶴號或其他中途島戰役時尚存的航空母艦⇨增派三架零式（英雄級）為駁船護航。

成功指標

□擊沉三艘運輸船。

分析

這個任務很簡單；別在駁船上浪費炸彈，用機砲來掃射就夠了。此外，你至少要帶三架無畏式隨行，才有足夠的炸彈來應付運輸船，其他部份對老練的你來說，都應該很容易解決的。還有，機砲對運輸船還有用的，不妨叫戰機也參與攻擊行動。

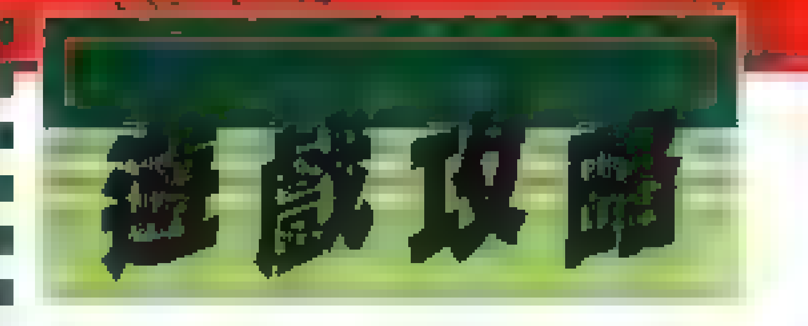


所羅門群島（Solomon）任務總簡報

任務一（S.1）

你得知在當日軍於瓜達康納爾中大敗之後，如今盟軍得以將海陸兩軍雙方面的戰力轉向他處，以擴大盟軍在太平洋上的勢力。陸軍在麥克阿瑟將軍統領下，成功拿下新幾內亞，而此時海軍則向北進攻日軍在拉布爾（Rabaul）處的基地，不過在攻陷拉布爾之前，得先設法摧毀基地周遭的機場；日軍亦早料到盟軍的企圖，因此正global加強島上駐軍的戰備力量。

接獲一艘快艇回報，看到一支船隊正朝著布拉根維（Bougainville）的方向前進，同時日軍也不



再使用運輸船，而改用快速的驅逐艦和駁船來運送物資；指揮官下令你前去攻擊該船隊，並在回程時突擊位於布拉根爾島南方的日軍機場，掃射機場內所有設施，並在日機起飛前脫離現場。

任務二（S.2）

海軍正面臨重大危機。四天前，一隊我方部隊進攻布拉根爾，假如上岸的軍隊能繼續攻陷該島並堅守下去，所羅門群島便可落入我方掌握。雖然我方可派飛機摧毀日軍在拉布爾的海軍基地，但日軍目前的反擊火力，仍比預計中要強上許多。再者，日方已在拉布爾重新集結成一支艦隊，正準備對布拉根爾附近的我方運輸船發動攻擊。海軍限於現有艦隊戰力，無法抽身同時應付兩處。

唯一能做的，就是希望能在日軍艦隊航離布拉根爾之前，就設法摧毀該支艦隊，而且該艦隊一旦出海，很可能會與企業號發生衝突，屆時單憑企業號上現存的戰機數，根本無法抵抗日軍的猛烈轟炸，因此可知該支艦隊所造成的威脅極大。在此，你奉命前往布拉根爾，在日本艦隊尚未出港前，就即時將之摧毀。

任務三（S.3）

在麥克阿瑟的領導下，陸軍正對東南亞區的日軍展開極猛烈的攻勢，同時新幾內亞也落入盟軍手中，連帶也使得拉布爾島上的日本發軍，頓時陷入孤立無援的窘狀，吐魯克島基地（ Truk ）成爲日軍僅存尚可運作的海軍基地。這次任務如果成功，將使海軍的力量直接推進到中太平洋，並取得吐魯克群島的控制權；這波攻勢將分成兩個部份，在清晨時，先由陸戰隊進攻吉爾貝特群島（Gilbert）中的塔拉瓦島（ Tarawa ）。

指揮官則派你率領中隊在清晨時出擊，前往塔拉瓦島爲陸戰隊員們提供近空支援，並先行摧毀島上所有地面碉堡、要塞和機砲陣地。

任務四（S.4）

我方正對吉爾貝特群島（ Gilberts ）的塔拉瓦（ Tarawa ）與馬肯（ Makin ）兩島發動攻擊，並配合發動對馬歇爾群島的戰事。現在到了最具關鍵性的安尼威圖克（Eniwetok）島，只要我方能取得此處，今後就可派長程轟炸機，直接從此島對日方在吐魯克的海軍基地實施空中轟炸。在艦上簡報會議中，得知我方的第一波攻擊行動在損失極微的情況下，成功搶上該島海灘，但日軍在島的內側佈有極強的防禦設施，同時我方在島上的陸軍，正遭受日軍坦克與掩蔽壕的雙重火力威脅，極需得到你的支援。

所羅門群島—任務一（S.1）

建議使用機種：F6F 地獄貓式

友艦：TF 17 艦隊

敵艦：兩艘驅逐艦、四到八艘駁船、一艘倖存航空母艦

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）導航點一

□一艘驅逐艦、三艘駁船。

・如翔鶴號、瑞鶴號或飛龍號尚存活⇨其中一艘會伴隨兩架零式（英雄級、老手級）出現在此。

・如無航空母艦存活⇨多增四艘駁船、兩架三菱二式（老手級、菜鳥級）。

（2）導航點二

□一艘驅逐艦、一艘駁船、機場上的機棚。

（3）攔截點

□一架川西二式（老手級）。

成功指標

□擊沉地點與目標如下：

・導航點一處：一艘驅逐艦（或二艘駁船）、一艘航空母艦（或四艘替代它的駁船）。

・導航點二處：摧毀目標達七點；驅逐艦三點、每座機棚兩點、駁船與其他目標均爲一點。

分析

在本任務中，基地只是個次要目標，船艦才是主要目標，至於毫無武裝力量的駁船，光用機砲就可以解決。

瑞鶴號在此出現的機率很大，所以至少要準備兩架魚雷機或備有高磅炸彈的轟炸機。建議採用兩架復仇者式、三架無畏式和一架地獄貓式，並讓小丑架駛其中一架無畏式，如果瑞鶴號、翔鶴號與飛龍號早已沉沒，那就把復仇者式全數改爲地獄貓式。

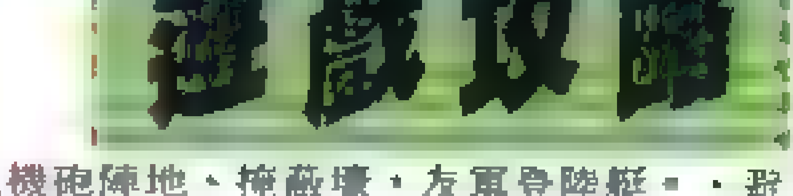
攻擊結束後，在基地區內就立刻用自動導航回家，確保待會兒能碰得上川西二式，否則……好戲在後頭。

所羅門群島—任務二（

建議使用機種：F6F3 地獄貓式

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：四艘驅逐艦、一艘巡洋艦



（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）攔截點一

□一架川西二式（菜鳥級）。

・SL1 中的川西二式（老手級）如未擊落，會在此出現。

（2）導航點一

□四艘驅逐艦、一艘巡洋艦（避開其四座 20mm 對空機砲）。

（3）攔截點二

□兩艘驅逐艦，在港口東北方。

・龍驤號、翔鳳號或瑞鳳號仍存活⇨出現其中一艘，並伴隨五架零式（均爲英雄級）。

（4）攔截點三

□三架零式（菜鳥級）。

・如在 SL1 仍有日方航空母艦存活下來⇨增加三架零式（均爲英雄級）。

[illegible]

□摧毀兩艘驅逐艦或一艘巡洋艦。

[illegible]

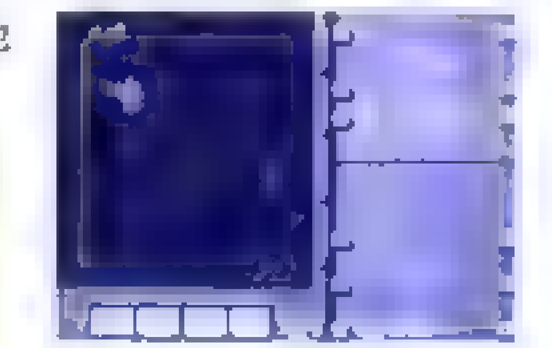
這是場極爲艱難的任務，你會在拉布爾上空展受史來最強的高射砲襲；此行不必準備戰機隨行護航，你真正需要的是更強大的對艦火力。建議機上全部掛載兩枚 100 磅和一枚 500 磅的炸彈（建議採用無畏式），這才能摧毀那兩艘驅逐艦。

在抵達導航點一時，除留一架隨行外，其餘均派去攻擊巡洋艦，只要擊沉一艘巡洋艦就算完成任務了；如攻擊巡洋艦的行動失敗時，你還可派隨行僚機去攻擊一艘驅逐艦，而你只要用一枚 100 磅和一枚 500 磅的炸彈，就可擊沉另一艘驅逐艦，而用剩下的一枚 100 磅炸彈和機上的機砲，配合僚機的攻勢，摧毀另一艘驅逐艦。

如你早先已摧毀日軍所有的輕型航艦（龍驤號、瑞鳳號和翔鳳號），也想少承擔點風險，建議你不妨手動飛向攔截點二，摧毀那兩艘孤零零的驅逐艦也算完成任務了。

所羅門群島一

建議使用機種：F6F3 地獄貓式



友艦：TF-17 艦隊

敵艦：無

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一

（1）導航點一

□敵人機砲陣地、掩蔽壕，友軍登陸艇。・避開對空砲火。

・龍驤號、瑞鳳號或翔鳳號仍存活⇨增派二架愛知 99 式（英雄級、兩位老手級）攻擊我方陸戰隊。

（2）導航點二

□數座砲台。

・龍驤號、瑞鳳號或翔鳳號仍存活⇨增派三架愛知 99 式（英雄級、兩位老手級）。

（3）攔截點一

・龍驤號、瑞鳳號或翔鳳號仍存活⇨其中一艘在此，並有四架零式伴隨（英雄級、三位老手級）。

成功指標

□摧毀全數九座砲台。

[illegible]

這應是你所碰過最簡單的任務；善用機上的高速火箭，就可簡單地擺平所有目標，不過仍要留意對空砲火，那些 20mm 的砲還是不可小覷的。

如果任務中尚出現龍驤號、瑞鳳號或翔鳳號其中一艘，記得帶幾架備有魚雷的復仇者式同行，趁著這回任務比較輕鬆，順道辦這件大事，不過你也要帶幾架戰機以作爲護航之用。

所羅門群島一

建議使用機種：F6F5 地獄貓式

友艦：TF-17 艦隊，數艘 [redacted]

敵艦：無

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）導航點一

□數座機槍、數座對空機砲、戰壕內的軍隊、一架三菱 96 式（菜鳥級）、兩架零式（老手級、菜鳥級）。

（2）導航點二

□替驅逐艦提供近空支援。

□日方士兵（島的北方）、數座砲台。

・避免誤傷島南方的我方士兵。

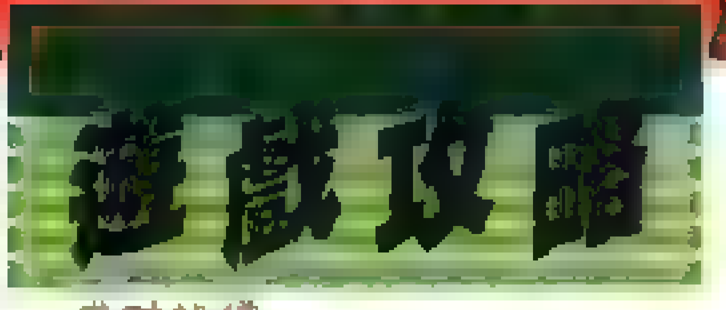
・如有任何日方航空母艦尚存活⇨增加三架零式（英雄級、兩位老手級）。

（3）導航點三

□更多敵我兩方的軍隊。

・如有任何日方航空母艦尚存活⇨增加三架零式（英雄級、兩位老手級）。





成功指標

□摧毀目標達 20 點；砲台 2 點，軍隊、掩蔽物與坦克各一點，誤擊友軍則扣一點。

分析

如未曾誤傷友軍，則即使你未攻擊導航點一處的日方空軍基地，也算完成任務（不過該基地並不難攻）；要注意的是，友軍方面有數處小火和煙柱，由此可分辨出敵我的不同。



馬里亞納（Marianas）群島任務總簡報

任務一（ MR1 ）

在SL4的安尼威圖克（ Eniwetok ）行動中，日軍棄守吐魯克島（ Truk ），不過島上還留有些許日方士兵和戰機。日軍正企圖建起一道新防衛線，也許日軍領導階層猜測我方會進攻吐魯克島或直接侵入荷屬東印度群島；但相反地，我方決定派出重型轟炸機猛烈攻擊塞班島（ Saipan ），以便能由此派遣長程轟炸機直接轟炸日本本土。不過日本在塞班、羅它（ Rota ）和關島（ Guam ）上，都駐有大量戰機，在我方軍隊勢力推進到塞班島之前，你得先剷平日本在關島的軍事機場。

任務二（ MR2 ）

關島任務的成功，使得日軍在該區的戰力大受打擊，目前敵我雙方都有展開猛烈海戰的準備；日本帝國海軍打算賭下現有這支艦隊，或許這會是日本的最後一場大海戰。日本艦隊目前正朝著塞班島前進中，據報其航艦上還載有多架新型的艦載遠程轟炸機，其航程較我方現有艦載轟炸機都還遠得多；為了防衛考量，第十七特遣艦隊司令決定在艦隊先端，將把所有的主力戰艦一字排開，希望日軍會因此誤認目標。你的任務則是保護航空母艦的安全。

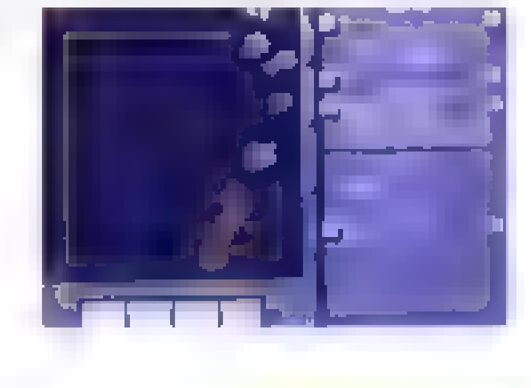
任務三（ MR3 ）

漫長的一天過去了，日軍轟炸機對企業號造成頗大的損害，目前我方艦隊已無力量進行反擊，不過根據我方偵察機的報告，日軍正命令艦載戰機在返回航艦之前，先至關島機場補給油料；指揮官特派你與小丑二人前去，在日機降落之前先行攔截。

任務三（ MR4 ）

指揮官相信接下來的戰役，對整個戰爭將具有決定性的影響。剛在兩天前重擊本艦隊的日本艦隊，在撤離途中遭受我方潛艇的無情突襲，已知擊沉其中一艘航空母艦；而更重要的是，潛艇魚雷所造成的損害，使得該艦隊的航速變緩，而本艦隊則可趁機追上，並展開攻擊，其間的航程恰好是轟炸機最大攻擊距離。雖然夜幕低垂，但指揮官仍要求你在此時展開攻擊，但據情報單位的消息指出，該艦隊中應尚留有六艘航空母艦，其中包括一艘介於主力戰艦和航艦之間的新型船艦。

馬里亞納—任務一（ MR1 ）



建議使用機種： F6F5 地獄貓式

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：無

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一



（1）導航點一

□日方空軍基地，地面三架戰機，空中兩架零式（老手級、菜鳥級）。

（2）導航點二

□日方空軍基地，地面四架戰機，空中兩架零式（老手級）。

（3）導航點三

□日方空軍基地，地面五架戰機，空中兩架零式（老手級）。

成功指標

□摧毀其中九架留滯地面的戰機，與其中七座建築物（不包含防空砲在內）。

分析

先靠地獄貓式就足以完成這個任務。碰到難應付的地面目標，就留給隊員去處理（先選擇一個地面目標，再命令隊員進行攻擊）；任務的另一部份則在於空中的敵機，這就得全靠你的纏鬥技巧了。

馬里亞納—任務二（ MR2 ）

建議使用機種： F6F5 地獄貓式

友艦：TF 17 艦隊、內華達號

敵艦：無

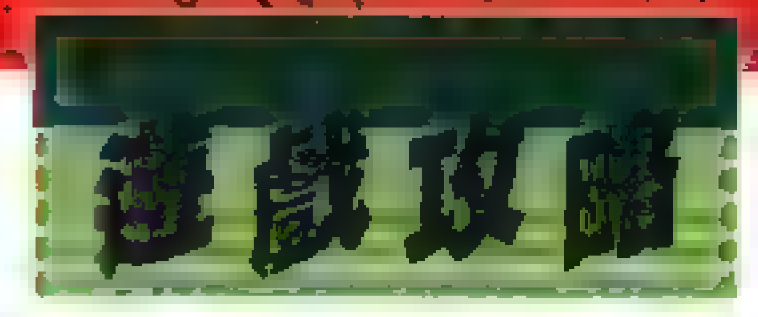
（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）導航點一

□三架新型艦載零式轟炸機（老手級、兩位菜鳥級）、兩架正規零式戰機（老手級、菜鳥級）在旁護航。

□四架中島天山式（兩位老手級、兩位菜鳥級）、一架零式機（老手級）、五架空技廠彗星式（



兩位老手級、三位菜鳥級）。

・如MR1失敗⇨則增兩波日機，每波各有三架三菱一式、兩架零式（均為老手級）。

・在珊瑚海與中途島戰役中，仍有日方航空母艦存活⇨每艦各增派五架中島天山式（英雄級、四位老手級）或五架空技廠彗星式，每波五架，以波為單位接連遞補。

・內華達艦尚存⇨在此出現，而不在TF 17的隊形內。

成功指標

□保護企業號，並摧毀每一波入侵的敵機。

分析

在所有任務中，這是最精彩的一場纏鬥任務；敵機不斷湧來，而在友機環繞、高射砲火、對空機砲此起彼落之下，不斷有敵機旋轉失控墜入海中；建議你把纏鬥地點放在船艦上空，以取得友方的砲火支援，同時也別忘了先解決敵方的魚雷機。

絕不能失敗！不然就再也看不到企業號了。

馬里亞納—任務三（MR3）

建議使用機種：F6F5 地獄貓式

友艦：TF-17艦隊

敵艦：無

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點

（1）攔截點一

□兩架空技廠彗星式（老手級、菜鳥級）、一架中島天山式（老手級），其彈藥均不足。

・如MR2失敗⇨增加一架空技廠彗星式（英雄級）、兩架中島天山式（英雄級、老手級）。

（2）攔截點二

□一架零式（老手級）。

・如MR1失敗⇨則為兩架零式（老手級、菜鳥級）、三架三菱一式（均為老手級）。

（3）導航點一

□地面兩架空技廠彗星式、上空環繞著兩架中島天山式（老手級、菜鳥級）。

・亦有在MR1中未遭摧毀的建築物。

・如MR2失敗⇨則為地面兩架空技廠彗星式、空中一架零式（老手級）。

（4）導航點二

□一架零式（老手級）、一架三菱96式（菜鳥級）、一架中島天山式（老手級）、兩架空技廠彗星式（均為菜鳥級）。

・如MR2失敗⇨則增加一架零式、一架空技廠彗星式、一架中島天山式（均為老手級）。

・亦有在MR1中未遭摧毀的建築物。

（5）導航點三

□地面一架空技廠彗星式、空中兩架三菱一式（均為菜鳥級）、空中兩架三菱96式（老手級、菜鳥級）。

・如MR2失敗⇨則地面兩架三菱一式、空中三架零式（均為老手級）。

・亦有在MR1中未遭摧毀的建築物。

（6）攔截點三

□　架零式（老手級、兩位菜鳥級），僅配有少許武器。

成功指標

□擊落空中與地面共21架日機中的16架（「21」架這個數目，並不包括因輸掉MR1或MR2所導致增加的部份）。

分析

如你在上兩個任務的表現都不錯，那在這個任務中可就輕鬆多了，如果你曾輸掉前二場中的某一場，那現在可就會遇上一大堆滿載彈藥的英雄級敵機；如果你在前 場任務中曾失敗過，建議你沿著導航點反向進行，那就不會一開始就碰上最強勁的反擊。

馬里亞納—任務四（MR4）



建議使用機種：TBF 復仇者式

友艦：TF-17艦隊

敵艦：飛鷹號（Hiyo）、隼鷹號（Junyo）、兩艘巡洋艦、七艘驅逐艦、千歲號（Chotise）、千代田號（Chiyoda）

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）攔截點一

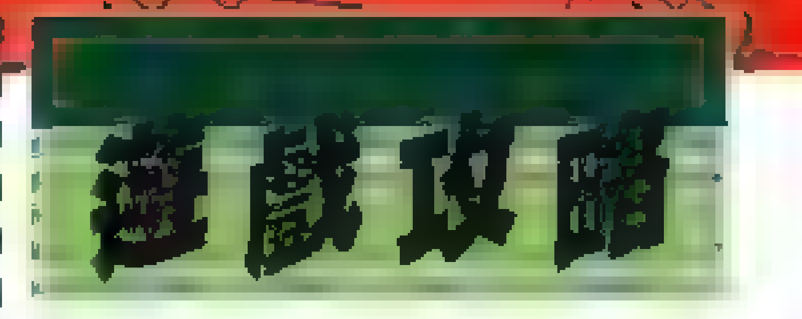
・如在中途島戰役中有日方航空母艦存活⇨增加兩艘驅逐艦、兩架零式（英雄級、老手級）、最多兩艘航空母艦。

（2）導航點一

□飛鷹號、兩艘驅逐艦、二架零式（老手級、兩位菜鳥級）。

・翔鳳號或瑞鳳號尚存活⇨每艘伴隨一架零式（英雄級）出現；或者出現一艘巡洋艦。

（3）攔截點二



□北方船艦（隼鷹號、兩架零式（均為菜鳥級）、兩艘驅逐艦）。

．翔鶴號與瑞鶴號尚存活⇨每艘伴隨兩架零式機（老手級、菜鳥級）；或者出現一艘驅逐艦。

（4）攔截點三

□朝北的先遣艦隊，有千歲號、一艘巡洋艦、一艘驅逐艦、三架零式機（老手級、兩位菜鳥級）。

（5）攔截點四

□朝南，千代田號、一艘巡洋艦、兩艘驅逐艦、一架零式（老手級、兩位菜鳥級）。

成功指標

□至少擊沉一艘日方航空母艦。

分析

建議你不妨試著擊沉兩艘航空母艦，帶兩架復仇者式、兩架無畏式和兩架隨行護航的地獄貓式，這個安排有助於完成任務，尤其是在導航點一與攔截點二兩處。

善用高速火箭，那可是對付船艦的有利武器。



雷依泰灣（Leyte Gulf）任務總簡報

任務一（LY1）

在約半個世紀以前，美國幫助菲律賓人擺脫西班牙的統治，直到現在，仍保護該島並扶植其民主政治的發展；但在日本帝國主義勢力的侵略下，菲律賓人無法再保持國家的獨立自主性。三年前，美國與菲律賓軍隊併肩抵抗日軍的侵略，經過無數死傷後，麥克阿瑟將軍下令撤離該國，使得菲律賓終於落入日本手中。1944 年的今日（如你表現得更好，日期還會再早一點），麥克阿瑟將實現他當初的諾言（I'll be back！撤離時的名言），企業號也將加入這場反攻行動。

來自新幾內亞的陸軍，與橫跨大半個太平洋的海軍，在此集結兵力，並對日本帝國勢力的心臟地帶發動致命的一擊。日本艦隊雖然受創不輕，但尚未全數殲滅，為了鏟除剩餘兵力，所以需要先摧毀群島上的空中戰力；因此指揮官派你前去攻擊島上的機場設施，尤其是機棚和敵機二者。

任務二（LY2）

麥克阿瑟與軍隊已順利登上雷依泰群島，日軍聞此消息後，立刻派遣所有戰機襲擊第十七特遣艦隊。雖然我方已摧毀航距內的日軍機場，但日機仍從我機航距外的機場起飛來此轟炸，艦隊既不能前往剿擊，亦不能航至安全處避難，因為在陸軍機隊尚未進駐此地防衛前，艦隊仍要負起保衛岸上陸軍的責任。你的任務是在本空域進行戰鬥巡邏，以保障航艦安全。雷達剛發現另一波來襲敵機，你必須全力保衛航艦！

任務三（LY3）

日軍剛派出一支艦隊前來攻擊運往雷依泰灣的運輸船，但該艦隊遭到我方潛艇的圍剿，目前已擊沉三艘船艦。據潛艇回報，該艦隊由主力戰艦和巡洋艦組成，且並無空中掩護，你的任務就是去殲滅整支艦隊。

任務四（LY4）

昨晚，日本的第二支艦隊由南方突襲本艦隊，而目前在北方又出現了另一支艦隊，且有航空母艦隨行！這跡象顯示之前的兩支艦隊是為消耗我戰力的誘餌，也成功地掩飾了航空母艦逼近的行蹤。赫爾賽（Harsy）上將下令艦隊前去追擊該艘航空母艦，不過企業號仍留在此地以保護運輸船的運送安全。

一架友機傳來最新消息，日本艦隊幾乎已進入企業號的火砲射程內，預計在夜晚時可能會展開攻擊。不過由於上將已下令將其他大型船艦朝北追擊日軍，現在只剩下幾艘驅逐艦和內華達號這一艘主力戰艦（如此艦尚未沉沒）；你的任務是去攻擊該艦隊，並儘量把它們逼離企業號。

雷依泰灣─任務一（LY1）

建議使用機種：F4U 海盜式

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：中途島戰役中存活的航空母艦

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1、2）導航點一與二

□無狀況。

（3）導航點三

□兩架川西局地紫電改式（老手級、菜鳥級）、一架零式（英雄級）。

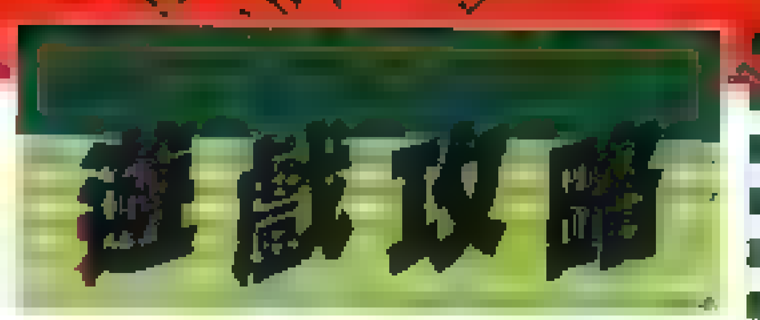
□地面四架三菱一式、地面兩架川西局地紫電改式、四座機棚。

（2）再次導航點二

□無狀況。

．中途島戰役中存活一或二艘航空母艦⇨兩架零式（英雄級、老手級）。

．中途島戰役中存活三或四艘航空母艦⇨五架零式（兩位英雄級、三位老手級）。



（1）再次導航點—

□無狀況。

・中途島戰役中四艘航空母艦均存活⇨四架零式（兩位英雄級、兩位老手級）。

（4）攔截點—

・中途島戰役中任一航空母艦存活⇨伴隨四架零式（兩位英雄級、兩位老手級）出現。

成功指標

□在基地處摧毀九架其中的七架敵機，並摧毀四座其中的三座機棚。

分析

如果你想快點完成任務，帶地面視手飛向基地執行任務，再親自飛回企業號，不要使用自動導航功能；任務中除了火箭和機砲外，大概也不再需要其他武器了，所以只要準備海盜式和地獄貓式就夠了。

確定要先擊落空中那兩架川西局地紫電改式，它們是非常可怕的對手。

雷依泰灣—任務二（LY

建議使用機種：F4U 海盜式

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：無

（TF-17）起飛

□兩架川西局地紫電改式（老手級、菜鳥級）、三架空技廠彗星式（老手級、兩位菜鳥級）。

□四架神風特攻隊的零式 63 型（兩位老手級、兩位菜鳥級）。

・如LY1失敗⇨兩架川西局地紫電改式（均爲菜鳥級）、三架三菱一式（老手級、兩位菜鳥級）爲第二波攻擊。

□四架神風特攻隊的零式 63 型（均爲菜鳥級）。

成功指標

□擊落全數 13 架敵機（不包括LY1失敗所新增的五架敵機）。

分析

應付敵機的最簡單方法，就是只留一架僚機自身旁，其他都派去攻擊敵機；而你則要保持高度，並隨時留意魚雷機與神風特攻機的動態；地獄貓式與海盜式是極優良的纏鬥機種，強烈建議你採用。

雷依泰灣 -

建議使用機種：SB2C 地獄俯衝者式

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：大和號（Yamato）、武藏號（Musashi）

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一

（1）攔截點—

□兩架零式（英雄級、菜鳥級）。

・如LY1失敗⇨兩波敵機，各有兩架川西局地紫電改式（兩位老手級、接著是老手級與菜鳥級）。

・中途島戰役中存活三艘航空母艦⇨兩架零式（英雄級、老手級）。

・翔鶴號與（或）瑞鶴號尚存活⇨兩架零式（均爲老手級）。

（2）攔截點—

・中途島戰役中存活一艘航空母艦⇨出現該艘航艦、一架零式（老手級）、三艘驅逐艦。

・中途島戰役中存活兩艘以上的航空母艦，最多出現三艘航艦、一架零式（老手級）、 艘驅逐艦。

（3）導航點—

□大和號與武藏號兩艘主力戰艦。

□四分鐘後，三架零式（均爲菜鳥級）起飛。

・翔鶴號或瑞鶴號尚存活⇨該艦（或一艘驅逐艦）伴隨著三架川西局地紫電改式（兩位英雄級、老手級）而出現。

成功指標

□炸沉大和號或武藏號其中一艘。

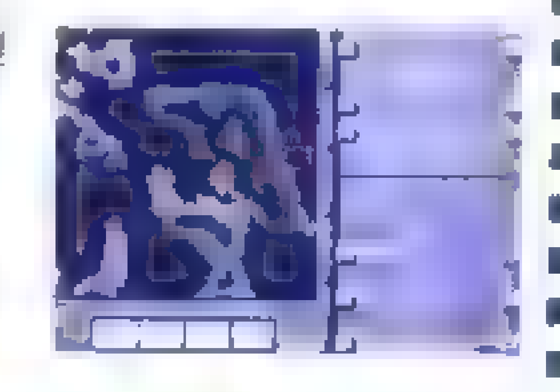
分析

你要記得多帶點火力出擊，敵艦的對空火力可是非常強大的，同時你也要挑選靈活度最佳的飛機，帶兩架魚雷機同行可提高勝算，最好是還能帶幾架轟炸機隨行，如果你覺得在LY2中隊上的表現還不錯的話，也可以只留一架戰機來護航，以便多帶些轟炸機出動。

記得你的主要目標是擊沉一艘主力戰艦，所以當你到達主要導航點時，就下令讓你的所有隊員脫離編隊並攻擊敵艦。

雷依泰灣—

建議使用機種：TBF 復仇者式

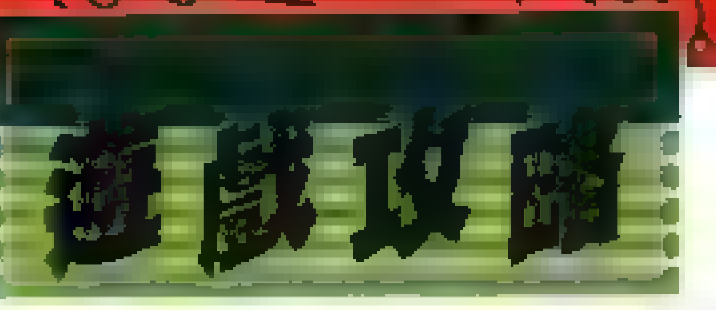


友艦：TF-17 艦隊

敵艦：視狀況而改變

（TF-17）起飛

□保衛企業號。



- 如翔鶴號尚存活⇨兩架零式（均爲英雄級）
- 如瑞鶴號尚存活⇨兩架零式（均爲老手級）

（1）導航點一

□日方艦隊。

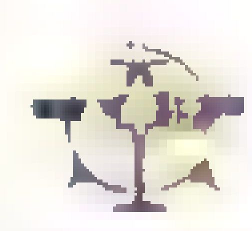
- 如大和號與武藏號仍存活⇨加入戰團。
- 無法出現的主力戰艦則由巡洋艦代其出現。
- 如大和號與（或）武藏號仍存活⇨其中一艘派出兩架零式（均爲老手級）。
- 每艘未能出現於此的航空母艦，則各由一艘驅逐艦代其出現。

成功條件

□阻止大和號與武藏號摧毀企業號。

分析

最簡單的取勝之道，就是擊沉其中一艘主力船艦，如大和號、武藏號或其中一艘巡洋艦；除非瑞鶴號或翔鶴號尚未沉沒，否則你不需要任何的纏鬥機種。



琉磺島與沖繩島
（Iwo Jima／Okinawa）
任務總簡報

任務一（IW1）

在連番接捷的攻勢下，美國海軍決定開始對日本本土進行轟炸，從塞班島上起飛的轟炸機，已經出過幾趟轟炸日本本土的任務了。

如能從琉磺島起降，則可縮短轟炸距離，可提高轟炸架數並對工業設施造成更大的破壞；受損的轟炸機亦可利用琉磺島作爲緊急降落地點，而陸軍的機群則能在該島上空提供護航支援。在種種考量下，自今日拂曉開始，將展開一連串攻佔琉磺島的行動，但由於南木瓦解島上日方機場的抵抗勢力；你的任務則是前去摧毀機場旁的掩蔽壕設施。

任務二（IW2）

兩個月前，美軍登上琉磺島，雖然戰事暫告一段落，不過下一波的攻勢又將展開，這回的目標是沖繩島，因爲日軍常利用此一環礁小島，派遣短程攻擊機與轟炸機支援海路日軍的攻勢；換言之，這個島就如同日軍的後院，是一艘永不沉沒的航空母艦。不肯認輸的日軍，正準備由此派遣一隊艦隊，與我方艦隊展開一場大規模的衝突。你的任務就是前去擊沉這些敵艦。

任務三（IW3）

美軍從未不戰而降，這回也不例外。不管日軍採用何種戰術，在最後的五天，日軍神風特攻隊將分頭進攻我方艦隊，而沖繩島正處於日本本土航程可及的範圍內，預料日軍將投入每一分可動用的力量，盡全力來阻止我方進攻沖繩島。你將率隊在該域進行戰鬥巡邏，並沿著驅逐艦的航線執行任務，阻止所有接近我方船艦的神風特攻機得逞。

任務四（IW4）

六週來，我軍不斷與沖繩島上的日軍發生激戰，日本帝國高層決定在島上的每一塊土地上設下重重的地面防禦工事；而我方陸戰隊在今天發動另一波攻勢，目的在於終斷日方的地面防禦。你奉命配合陸戰隊的攻勢，提供適當近空支援，首要目標是島上錯綜複雜的掩蔽壕。記著，你每摧毀一處，可就可多救一條人命。

琉磺島與沖繩島

建議使用機種：F4U海盜式

友艦：TF-17艦隊、其他友艦

敵艦：無

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）攔截點一

- 如飛鷹號、隼鷹號、龍驤號、鳳鳳號或翔鳳號仍存活⇨上列第一艘航艦先派三架零式（均爲英雄級），接下來每艘航艦輪流派出兩架零式（英雄級、老手級）。

（2）導航點一

□友艦。

（3）導航點二

□機場、日方地面目標、友方戰壕

（4）導航點三

□敵方地面砲台。

□接獲企業號求救訊息。

（TF-17）回程

□四架神風特攻機（均爲菜鳥級）。

成功條件

□摧毀11座砲台中的9座（不包括對空機砲）；每誤擊友方戰壕一次，扣任務積分一點。

分析

這個任務很單純。確定已帶幾架戰機同行，這在攔截點一處面對神風特攻機時，才有擊落的把握，也別忘了要掛載火箭。

在導航點二處，小心別誤擊友軍的戰壕。這兒也有不少對空機砲，雖然這些機砲值不了幾點，但



機上的火箭即可輕易對付他們。記得留些子彈，以便對付企業號處那四架神風特攻機。

對了！你也要小心島中央的山脈，有些對空機砲隱藏在其間的山洞裡。

琉璜島與沖繩島－任務二（IW2）

建議使用機種：SB2C 地獄俯衝者式

友艦：TF 17 艦隊、威爾斯王子號、大黃蜂號

敵艦：兩艘以上的驅逐艦、所有倖存航空母艦、大和號與（或）武藏號

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點 。

・如有航艦存活⇨每艘各派出兩架零式（英雄級、老手級）以攻擊企業號。

・威爾斯王子號與（或）大黃蜂號尚存活⇨一或二艘提供火力援助。

（1）攔截點一

・如有其中任三艘航空母艦存活時（翔鶴號、瑞鶴號與中途島戰役中的航艦）⇨兩艘驅逐艦、四架零式（兩位英雄級、兩位老手級）、兩艘中途島戰役航艦（如只有一艘存活，則以一艘驅逐艦代替之）。

（2）導航點一

□無狀況。

（3）導航點二

□兩艘日方驅逐艦。

・大和號與（或）武藏號仍存活⇨出現其中一艘，或多兩艘驅逐艦。

・翔鶴號與（或）瑞鶴號仍存活⇨每艘伴隨兩架零式（英雄級、老手級）出現。

・翔鶴號與瑞鶴號均已沉⇨多一艘驅逐艦。

（4、5）導航點三、四

□無敵人。

（6）導航點五

□我方第二戰力。

・如瓜達康納爾戰役中存活四艘航空母艦⇨四架零式（英雄級、二位老手級）。

・威爾斯王子號與（或）大黃蜂號尚存活⇨提供火力支援。

（7）導航點六

□友艦。

（8）攔截點二

・其中有四艘航空母艦存活時（翔鳳號、瓜達康納爾與雷依泰灣兩場戰役）⇨出現一艘航空母艦、四架零式（兩位英雄級、兩位老手級）。

成功指標

□摧毀目標達 3 點：每艘驅逐艦 1 點、每艘航空母艦 2 點、每艘主力戰艦 3 點。

分析

如果你在過去的表現都很好，已擊沉所有的航空母艦，那這個任務中真可稱作「驅逐艦射擊大賽」。如你射擊技術不錯的話，建議你駕地獄貓式並配備火箭，再帶兩架轟炸機就夠了；不過如果 LY4 中的主力戰艦或前兩艘航空母艦（翔鶴號、瑞鶴號）尚未沉沒，那就需要更強的對艦火力才夠應付。

並沒人硬性規定你一定要飛完所有導航點，如果日方還有多艘航空母艦存活的話，不妨在收到「任務完成」的訊息後，立刻返航。

琉璜島與沖繩島－任務三（IW3）

建議使用機種：SB2C 地獄俯衝者式

友艦：TF-17 艦隊、內華達號可能出現、北加利福尼亞號

敵艦：無

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）導航點一

□三架三菱一式（均為老手級）（其中兩架為自殺機），正朝企業號衝來。

□四架中島四式（兩位老手級、老位菜鳥級）

□再三架三菱一式（老手級、兩位菜鳥級）（與首波相同）。

・飛鷹號、隼鷹號、翔鶴號或瑞鶴號仍存活⇨每艘各派一波，為四架空技廠彗星式或四架中島天山式（均為兩位英雄級、兩位老手級）。

・我方內華達號與（或）北加利福尼亞號尚存活⇨也在此出現。

成功指標

□保護我方所有航空母艦。

分析

在遭遇敵機時，未收到「全數殲滅（All Clear）」之前不要離開該地，不然可能會錯過幾波敵機而致使任務失敗；除了這點外，這應該是個很簡單的任務。

如你在與三菱一式纏鬥過程中不慎飛出導航點區域，就手動飛回原處並與下一波敵機接戰。





再者，儘量把實際作戰中心移到艦隊上空，以獲得砲火支援。

琉璜島與沖繩島—任務四（.W4）



建議使用機種：F4U海盜式

友艦：TF 17艦隊

敵艦：自殺魚雷艇

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一

（1）導航點一

□碉堡、戰壕內敵軍。

・四艘以上日方航空母艦尚存活⇨四架零式（均為英雄級）。

・一到三艘日方航空母艦尚存活⇨兩架零式（均為英雄級）。

（2）導航點二

□三架三菱一式（老手級、兩位菜鳥級）空降傘兵攻入我方機場。

・三艘航空母艦仍存活⇨兩架零式（均為英雄級）。

（3）導航點一

□五架自殺魚雷艇衝向TF-17艦隊。

・二到五艘日方航空母艦仍存活⇨兩架零式（均為英雄級）。

・六艘日方航空母艦仍存活⇨共派六架零式（均為英雄級）。

成功指標

□擊毀五艘自殺魚雷艇，並在[illegible]架[illegible]菱[illegible]式投下七名傘兵前，將其全數擊落。

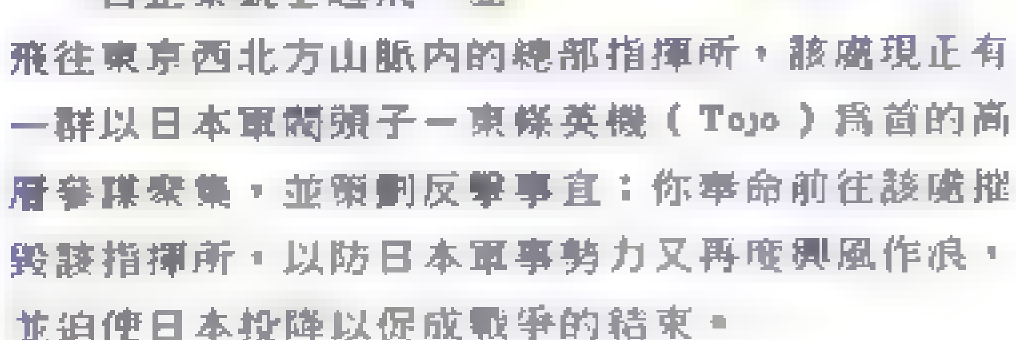
分析

任務中的基本目標是三菱一式與魚雷艇，而除非你想多些點數或是貪玩，不然你並不需要到導航點一處去執行地面攻擊；在到達我方基地時，一發現三菱一式的蹤影，就立刻命令所有隊員前往攻擊，而你也不要袖手旁觀，時間是贏得這場任務的重要關鍵。

為確保能獲得勝利，最好是能在傘兵空降之前，就至少擊落一架三菱一式，只要傘兵一離開飛機，一切就太遲了。

至於魚雷艇，機砲掃射應足可應付，隊員們均十分樂於參加這場「打靶大賽」，你也可以在旁休息一下，因為這些自殺艇實在不能造成多大的傷害。

終場一（EG1）



建議使用機種：F6F3地獄貓式或F4U海盜式

友艦：TF-17艦隊

[redacted]：無

自企業號上起飛，並飛往東京西北方山脈內的總部指揮所，該處現正有一群以日本軍閥頭子—東條英機（Tojo）為首的高層參謀聚集，並策劃反擊事宜；你奉命前往該處摧毀該指揮所，以防日本軍事勢力又再度興風作浪，並迫使日本投降以促成戰爭的結束。

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）導航點一

□一架川西二式（老手級）。

・三分鐘後如川西二式仍未遭擊落⇨增加三架零式（英雄級、兩位老手級）。

（2）導航點一

□無狀況。

・如有任何日方航空母艦仍存活⇨派三架零式（兩位英雄級、老手級）。

・擊落三架零式後⇨增加三架川西局地戰鬥機改式（英雄級、兩位老手級）。

（3）導航點二

□三架零式（英雄級、兩位老手級）。

・[illegible]分鐘半後，零式會發報警告日方基地，並有三架川西局地戰鬥機改式（英雄級、兩位老手級）來襲。

・如有任何日方航空母艦仍存活⇨增派三架零式（英雄級、兩位老手級）。

（4）導航點三

□日方基地、四座對空機砲、三架中島四式（英雄級、兩位老手級）。・如導航點二處的零式仍存活，三分鐘後⇨增加三架零式（兩位老手級、菜鳥級）。

□在兩分鐘內摧毀日方總部指揮所與雷達塔⇨東京增派三架零式（兩位老手級、菜鳥級）。

・在兩分鐘後日方總部指揮所與雷達塔仍存活⇨東京亦增派三架零式（兩位老手級、菜鳥級）。

・擊落兩架東京派來的零式⇨東京南方增派三架中島四式（英雄級、兩位老手級）。

（5）導航點四

□無狀況。

・如有任兩艘日方航空母艦仍存活⇨增加三架



零式（英雄級、兩位老手級），二架川西局地紫電改式（英雄級、兩位老手級）。

（6）攔截點三

・如偏離原定飛行路線⇨三架零式（英雄級、兩位老手級）（其中一架來自導航點三或攔截點三處）、三架零式（英雄級、兩位老手級）。

（7）攔截點

・如飛太遠或飛臨東京上空⇨三架零式（兩位老手級、菜鳥級）。

・擊落兩架零式⇨增加三架中島四式（英雄級、兩位老手級）。

成功指標

□摧毀總部指揮所與雷達塔。似乎很簡單吧！

分析

先恭喜你有幸目睹這個史來最艱困的任務，難處在於：一、敵人從四面八面包圍夾擊。二、每處都有時限要求。不過由於地面目標不多，火箭應該已足敷使用。

一碰到敵機，立刻命令隊員散開並分別攻擊每個目標，你再視狀況予以火力支援，這些敵機不太好處理；還有，不要在川西二式後方待太久，不然保証你會被「烤」到連身發黑。

在導航點三處，分派隊員攻擊其他目標，你則專注於總部指揮所與雷達塔，約四枚火箭即可摧毀總部指揮所；只要你把握機會進擊，時間應該是很夠用了。之後，加入纏鬥行列對抗來機。

如按導航點反向進行，任務會變得很簡單，不過完成任務的取決關鍵，還是在於你的技術，畢竟只有自己才能掌握稍縱即逝的時機。

終場二（EG2）

建議使用機種：F4U海盜式

友艦：TF-17艦隊

敵艦：無

數月前，美國科學家開發出一種威力無窮的秘密武器——原子彈，並準備用它來攻擊日本本土的廣島（Hiroshima）。但由於這種武器的強大爆炸力，也會在瞬間摧毀原先在旁護航的戰機，因此在速度、航程、炸彈重量三方面的考量下，決定拆除攜帶該炸彈的轟炸機上所有裝甲鋼板與防禦火力。也因為如此，轟炸機一旦起飛，便會成為毫無抵抗能力的靶機。你的任務就是先行摧毀轟炸機航程上的三個日方基地，粉碎日方戰機升空攔截我方轟炸機的可能性。

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

（1）攔截點一

□三架零式（均為老手級）。

・如有任一艘日方航空母艦仍存活⇨增加三架零式（英雄級、兩位老手級），同時有三架同等級的零式隨時替補。

（2）導航點一

□空軍基地、地面四架空技廠彗星式、地面二架川西局地紫電改式、空中三架川西局地紫電改式（英雄級、兩位老手級）。

（3）導航點二

□空軍基地、兩架川西局地紫電改式（均為老手級）、地面四架川西局地紫電改式。

□港內一艘驅逐艦。

・千歲號或千代田號仍存活⇨其中一艘伴隨驅逐艦駛入港口，兩架零式（英雄級、老手級）。

（4）導航點三

□地面五架三菱一式、一架零式（老手級）升空，空中三架中島四式（英雄級、兩位老手級）。

（TF-17）回程

□無狀況。

・如任何一艘日方航空母艦仍存活⇨零式的神風特攻隊（英雄級、兩位老手級），以每波三架的方式進行攻擊：

1 或 2 艘航艦⇨ 1 波

3 艘航艦——⇨ 2 波

4 艘航艦——⇨ 3 波

6 艘航艦——⇨ 4 波

7 艘航艦——⇨ 5 波

8 艘航艦——⇨ 6 波

10 艘航艦—⇨ 7 波

12 艘航艦—⇨ 8 波

13 艘航艦—⇨ 9 波

成功指標

□擊落 28 架敵機中的 25 架（不包括神風特攻隊）。

分析

在射擊時要多省點彈藥，建議攜帶火箭以應付機群與地面目標，同時也要避免讓隊員全數出擊，以免彈藥不足；不然如在回程時碰上神風特攻隊對企業號發動攻擊，到時可真的就束手無策了。導航點二處的驅逐艦並非任務目標的一部份，不妨繞過它以避開對空砲火的侵襲。

這個任務雖然不難，但仍必需處處細心才能成功。

補救任務A－任務一（ LA1 ）

建議使用機種：F4F 野貓式

友艦：TF 17 艦隊

敵艦：在中途島、珊瑚海兩戰役中存活的航空母艦，翔鳳號亦可能出現

這個任務是爲了挽救戰局而產生的，而你則要對抗日軍所有在中途島、珊瑚海兩戰役之中存活的所有航空母艦。

・如果在任務中損失二架友機，則會有數架野貓式前來支援。

（ TF-17 ）起飛

□自動導航至導航點一。

・如中途島戰役中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式、兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

（ 1 ）攔截點

□兩波來襲敵機，機種同上所述。

（ 2 ）導航點

□無狀況。

・如珊瑚海戰役中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式、兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

（ 3 ）導航點二

□無狀況。

（ 4 ）攔截點二

□如中途島戰役中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派四架零式（英雄級、三位老手級），並共伴隨兩艘驅逐艦。

（ 5 ）攔截點三

□如珊瑚海戰役中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派四架零式（均爲老手級），並共伴隨兩艘驅逐艦。

・翔鳳號如已沉沒⇨出現一艘巡洋艦以取代。

成功指標

□不論結果，均自動推進至 LB1。

分析

如自覺一人已可應付大部份來襲敵機，便將各帶半數魚雷機和戰機；並把握時間攻擊敵機。

小竅門：不要忘記還有後續支援，如果僚機受創過重，乾脆給他個「人道毀滅」，以取得增援。

在解決企業號處的來襲敵機後，不妨在四周找一下航空母艦的蹤跡，順道宰了去它，以後就不會再來攪局了。

補救任務A－任務二（ LA2 ）

建議使用機種：F4F4　野貓式

友艦：TF-17 艦隊

[redacted]：無

這個任務是爲了對抗在珊瑚海、中途島與瓜達康納爾三處戰役中，仍舊存活下來的日方航空母艦；如被擊落三架友機，會增派三架野貓式支援你。

・當二架友機被擊落時，會另有二架野貓式增援你。

（ TF-17 ）起飛

□自動導航至導航點

・如中途島戰役中航空母艦仍存活⇨每艘各派兩波敵機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式、兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

（ 1 ）攔截點一

□兩波敵機，機種同上所述。

（ 2 ）導航點一

・如珊瑚海戰役中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派波敵機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式、兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

（ 3 ）導航點三

・飛驒號與（或）瑞鳳號仍存活⇨再添兩波敵機，機種同上所述。

成功指標

□不論結果，均自動推進至 LB1。

分析

機隊承受不起日方航艦的打擊，所以你要儘量自保，也不要帶好手出動，因爲在本任務中難能全身而退；如被擊中自覺危殆時，趕快跳傘！不值得爲這個任務犧牲自己。

補救任務A－任務三（ LA3 ）

建議使用機種：F6F3 地獄貓式

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：無

這個任務是爲了對抗在珊瑚海、中途島、瓜達康納爾、所羅門這四處戰役中，仍舊存活下來的日方航空母艦而產生的。

・每損失三架友機，會增援二架地獄貓式。

・如再損失三架友機，會再次增援二架地獄貓式。

（ TF-17 ）起飛

□自動導航至導航點一。

・如中途島戰役中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式



・兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

（1）攔截點一

□多兩波敵機，機種同上所述。

（2）導航點一

□翔鶴號與（或）瑞鶴號仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式、兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

（3）導航點二

□保衛友艦。

・翔鶴號與（或）瑞鶴號仍存活⇨每艘各派兩波敵機，機種同上所述。

成功指標

□不論結果，均自動推進至 LB2。

分析

同 LA2。

補救任務 A－任務四（ LA4 ）

建議使用機種： F6F3 地獄貓式

友艦： TF-17 艦隊

敵艦：無

這個任務是爲了對抗在珊瑚海、中途島、瓜達康納爾、馬里亞納四處戰役中，仍然存活下來的日方航空母艦而產生的。

・如損失三架友機，會另有三架地獄貓式增援。

・如再損失三架友機，會再次有增援三架地獄貓式。

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

・如中途島戰役中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式、兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

（1）攔截點一

□兩波敵機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式、兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

・千歲號仍存活⇨其增派兩波，機種同上所述。

（2）導航點一

□數波敵機。

・如珊瑚海戰役中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式、兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

・千代田號仍存活⇨其增派兩波，機種同上所述。

（3）導航點二

□數波敵機。

・飛鷹號、隼鷹號、龍驤號或瑞鳳號仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架零式、兩架中島 97 式、兩架愛知 99 式（均爲英雄級、老手級的組合）。

成功指標

□不論結果，均自動推進至 LB2。

分析

同 LA2。

補救任務 A－任務五（ LA5 ）

建議使用機種： F6F3 地獄貓式

友艦： TF-17 艦隊

敵艦：在珊瑚海、中途島、瓜達康納爾、馬里亞納等戰役中，存活的日方航艦

這個任務是爲了對抗在珊瑚海、中途島、瓜達康納爾、馬里亞納四處戰役中，仍然存活下來的日方航空母艦而產生的。

・每損失三架友機，會另有三架海盜式增援（最多九架）。

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

・如 MD2 中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架川西局地紫電改式、兩架空技廠彗星式、兩架中島天山式（均爲英雄級、老手級的組合）。

（1）攔截點一

□兩波敵機，每波有兩架川西局地紫電改式、兩架空技廠彗星式、兩架中島天山式（均爲英雄級、老手級的組合）。

・千歲號仍存活⇨增派兩波戰機，機種同上所述。

（2）導航點一

□無狀況。

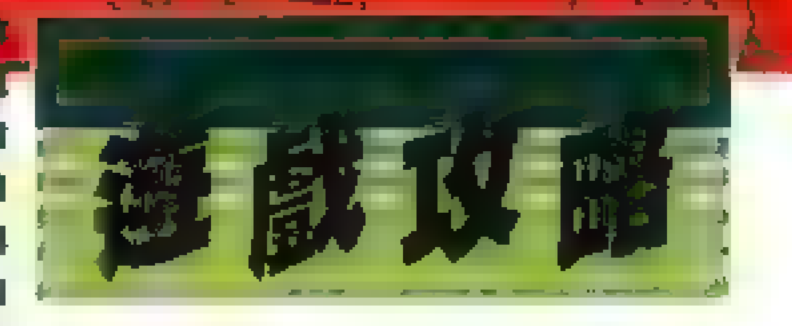
・千代田號仍存活⇨派出兩波戰機，每波有兩架川西局地紫電改式、兩架空技廠彗星式、兩架中島天山式（均爲英雄級、老手級的組合）。

・如珊瑚海戰役中日方航空母艦仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架川西局地紫電改式、兩架空技廠彗星式、兩架中島天山式（均爲英雄級、老手級的組合）。

（3）導航點二

□無狀況。

・飛鷹號、隼鷹號、龍驤號或瑞鳳號仍存活⇨每艘各派兩波戰機，每波有兩架川西局地紫電改式、兩架空技廠彗星式、兩架中島天山式（均爲英雄級、老手級的組合）。



成功指標

□不論結果，均自動推進至LB3。

分析

同LA2。

補救任務B－任務一（LB1）

建議使用機種：SBD無畏式

友艦：TF-17艦隊

敵艦：五艘運輸船、五艘驅逐艦、一艘巡洋艦，翔鶴號、瑞鶴號與翔鳳號亦可能出現，最多三艘中途島戰役日方航艦

這個任務出現在珊瑚海或中途島戰役之後，而你則再次肩負起保衛珍珠港的重任；日軍正策劃把一支龐大軍隊強行送上歐胡島，你的任務是擊沉日方的運輸船，以防日軍登陸歐胡島。

・損失三架友機⇨增援三架野貓式。

（TF-17）起飛

・如企業號已沉⇨由後補艦起飛。

（1）導航點一

□兩艘滿載士兵的運輸船、兩艘驅逐艦、兩架護航零式（英雄級、老手級）。

・如有任何日方航空母艦仍存活⇨每艘加派兩架零式（英雄級、老手級）（但至多有三波敵機）。

・如此任務在中途島戰役前發生，所有日方航空母艦均會協力進攻夏威夷。

（2）導航點二

□一艘巡洋艦、一艘驅逐艦、三艘運輸船，兩架零式（英雄級、老手級）。

□在收到「任務完成」訊息後降落。

・如有任何日方航空母艦仍存活⇨每艘加派兩架零式（英雄級、老手級）（但至多有四波敵機）。

（3）攔截點一

□兩艘驅逐艦、四架零式（英雄級、三位老手級）。

・翔鶴號、瑞鶴號與（或）翔鳳號仍存活⇨存活者會在此出現。

（4）攔截點二

□兩艘驅逐艦、四架零式（均爲老手級）。

・如中途島戰役中日方航空母艦仍存活⇨存活者會在此出現。

成功指標

□解決三艘運輸船。

分析

完成任務最簡單的方法無他，就是從一開始就直接前往導航點二處，那兒的運輸船數量就夠你完成任務了，而你也碰不上難纏的零式。

如你決定採行此法的話，記得帶兩架戰機隨行護航，如無敵機攪局，就派戰機前去攻擊運輸船（把隊上額外的火力拿來對付航空母艦，盡可能多解決幾艘）。

補救任務B－任務二（LB2）

建議使用機種：SBD無畏式

友艦：TF-17艦隊

敵艦：五艘運輸船、五艘驅逐艦、一艘巡洋艦，翔鶴號、瑞鶴號與翔鳳號亦可能出現，至多三艘中途島戰役日方航艦，龍驤號、瑞鳳號

這是太平洋戰事進行甫半時，在瓜達康納爾或所羅門群島戰役後，所發生的一場珍珠港保衛戰；日軍再次企圖大舉入侵歐胡島，並準備將大批軍隊強行登陸。爲遏止日軍入侵，你受命在運輸船靠岸之前，先行將之擊沉。

・損失三架友機⇨增援三架野貓式。

（TF-17）起飛

・如企業號已沉⇨由後補艦起飛。

□自動導航至導航點一。

（1）導航點一

□兩艘滿載士兵的運輸船，兩艘驅逐艦，兩架護航零式（英雄級、老手級）。　・如有任何日方

□兩艘滿載士兵的運輸船、兩艘驅逐艦、兩架護航零式（英雄級、老手級）。

・如有任何日方航空母艦仍存活⇨每艘加派兩架零式（英雄級、老手級）（但至多有五波敵機）。

（2）導航點

□一艘巡洋艦、一艘驅逐艦、三艘運輸船、兩架零式（英雄級、老手級）。

□在收到「任務完成」訊息後降落。

・如有任何日方航空母艦仍存活⇨每艘加派兩架零式（英雄級、老手級）（但至多有六波敵機）。

（3）攔截點一

□兩艘驅逐艦、四架零式（英雄級、三位老手級）。

・千歲號、千代田號、翔鶴號、瑞鶴號與（或）翔鳳號仍存活⇨存活者會在此出現。

（4）攔截點

□兩艘驅逐艦、四架零式（均爲老手級）。

・如中途島戰役中日方航空母艦仍存活⇨存活



者會在此出現（至多二艘）。

（5）攔截點

☐兩艘驅逐艦、四架零式（均爲老手級）。

・飛鷹號、隼鷹號、龍驤號與（或）瑞鳳號仍存活⇨均在此出現。

成功指標

☐在三艘運輸船靠岸前，先行擊沉所有運輸船中的四艘。

分析

這回兩個導航點你都得去一趟，不能再投機了；帶二到三架戰機隨行護航，並迅速擊沉導航點一處的兩艘運輸艦，而在導航點二處就沒那麼容易了，因爲敵機數量可能更多（如有敵方航艦存活），也使你得花上更長的時間，不過還是建議你，只要有額外的對艦火力，就趕快趁機解決幾艘日方的航空母艦。

補救任務C－任務一（LC1）

建議使用機種：SBD 無畏式

友艦：TF-17 艦隊，內華達號、華盛頓號亦可能在此出現

敵艦：三艘驅逐艦、一艘巡洋艦、兩艘航空母艦

在日軍龐大戰力的節節進逼下，美國海軍被迫退到最後據點——珍珠港。本島在過去幾天內受到日軍猛烈轟擊，在雙軍對峙之下，日軍戰力稍有損耗，本艦隊於今日飛隊對日軍展開全面反擊，日軍簡訊已將現有戰力抽離珍珠港；你的目標是日方的特遣艦隊，其中並含有數艘航空母艦。

（TF-17）起飛

☐自動導航至導航點一。

・如我方內華達號或華盛頓號尚存活⇨其中一艘在此出現。

（1）攔截點

☐兩架零式（均爲英雄級）。

（2）導航點

☐一艘驅逐艦，一艘巡洋艦，二架零式（兩位英雄級、老手級）。

（3）導航點二

☐至多出現兩艘日方航空母艦：

如赤城號、飛龍號、翔鳳號或翔鶴號仍存活⇨其中一艘在此出現。

如加賀號、赤城號或瑞鶴號仍存活⇨其中一艘在此出現。

☐兩艘驅逐艦，二架零式（均爲英雄級）。

成功指標

☐擊沉所有日方航空母艦；如上列航艦均已沉沒，那就可以隨意攻擊囉！結束後均自動回到主任務流程（見「任務流程」一章）。

補救任務C－任務二（LC2）

建議使用機種：SBD 無畏式

友艦：TF-17 艦隊，內華達號、華盛頓號亦可能在此出現

敵艦：三艘驅逐艦、一艘巡洋艦，兩艘航空母艦這個任務與LC1相似，只不過出現的航空母艦不同：

・如赤城號，飛龍號，翔鳳號、瑞鳳號或翔鶴號仍存活⇨其中一艘在此出現。

・如加賀號，蒼龍號，龍驤號或瑞鶴號仍存活⇨其中一艘在此出現。

補救任務C－任務三（LC3）

建議使用機種：F6F5 地獄貓式

友艦：TF-17 艦隊，內華達號、華盛頓號亦可能在此出現敵艦：三艘驅逐艦、一艘巡洋艦、兩艘航空母艦

任務內容與前兩個一樣，但所出現的日方航空母艦不同：

・如赤城號，飛龍號，隼鷹號、飛鷹號、翔鳳號、瑞鳳號或翔鶴號仍存活⇨其中一艘在此出現。

・如加賀號、蒼龍號、千歲號、千代田號、龍驤號或瑞鶴號仍存活⇨其中一艘在此出現。

分析（所有 LC 之任務）

這是個基本型態的任務，帶兩架戰機隨行護航，並在發現敵機後立刻命其分開攻擊。在（1）處盡力協助隊員對抗敵機，但也別讓自己受損，真正的目標是後頭的航空母艦；再者，如你座機上附有尾部機砲，要多善用它的威力。

雖然不管完成任務與否，都可「免費」推進回主要任務流程，但只要你能多解決一架敵艦，以後就能多減少一份損失。

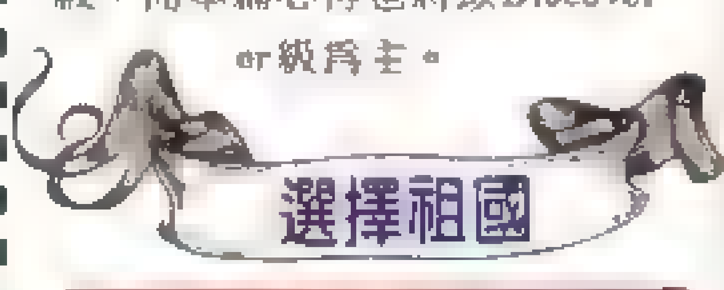
在你的積分累積到 2500 點時，你就可以晉昇爲上尉，並且可擁有在飛機庫內自己選擇飛機及武器的權力。當你的積分到達 5000 點時，可晉昇爲少校，此時你將可規劃任務，並且可分派中隊及負責作戰簡報。（別忘隨時利用「ALT-S」查看你的積分）





前言

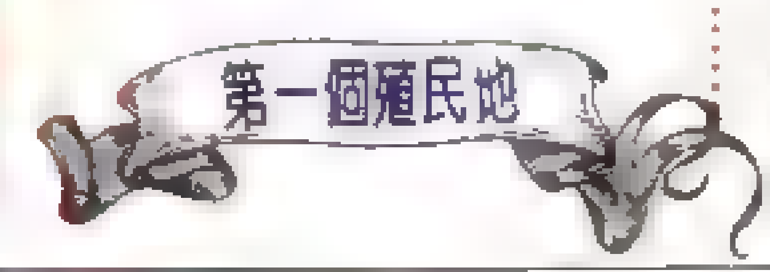
鐵路大亨及文明帝國的成功使得 Sid Meier 的聲望如日中天，他的動態及新遊戲也都成了大眾矚目的焦點；所以殖民帝國在國外發行不久後，第一波也已極快的速度在國內推出。雖然這個遊戲因爲作弊嚴重、AI有缺陷及分工過細而在國內外引起很大的爭論；不過由於它在其他方面的表現還算不錯，所以喜歡文明帝國的玩家千萬別錯過啦！因爲這個遊戲作弊的情形實在太嚴重了，所以筆者建議玩家還是從 Discoverer 的等級開始玩，非常熟練之後再挑戰較高的等級，而本篇心得也將以Discoverer級爲主。





祖國的選擇對殖民地日後的發展型態有很大的影響。雖然四大帝國各擅勝場—英國爲移民、法國爲合作、荷蘭爲貿易、西班牙則爲征服；不過筆者建議各位還是先選擇以法國或荷蘭來進行遊戲。這個建議是基於與印地安人和睦相處的原則；如果玩家選擇英國或西班牙，比較容易引起印地安人的憤怒和警戒，並且會較常遭到襲擊；同樣對古蹟進行探索時，英國及西班牙的玩家也較易引起印地安部落的宣戰。

其實每個國家的特長並未像說明書或遊戲中所提到的那樣具有明顯的效果；比如英國的移民特長對有錢的玩家就沒什麼幫助；西班牙人對印地安部落的攻擊優勢，對於「愛好和平」的玩家可能就沒有發揮的餘地；至於荷蘭人穩定物價的能力，並沒有像遊戲中所強調的那般明顯。在優勢不明顯的情況下，與印地安人相處的能力就成了重要的因素。西班牙及英國的玩家還有個麻煩，因爲這兩個國家極易因爲宗教的問題與其他國家發生爭執（戰爭）。





當玩家發現新大陸後，第一個面對的問題就是應該在何處建立第一個殖民地。一個優良的殖民地一定要有充足的糧食供應，而且也要有足夠的木材及礦石以供建築之用；如果還有棉花、煙草等特殊資源，那是再好不過了。但是遊戲剛開始時是以一年爲單位，所以如果花太多時間去挑選地點就非常不划算了。一般而言，第一個城市只要靠海（以方便貨物及人員的運送），並且有足夠的糧食及木材供應即可；如果要考慮次要的因素，那麼就可以把礦場列如其中；對於第一個城市而言，特殊資源倒不是那麼重要（不過對其他城市而言則非常重要）。

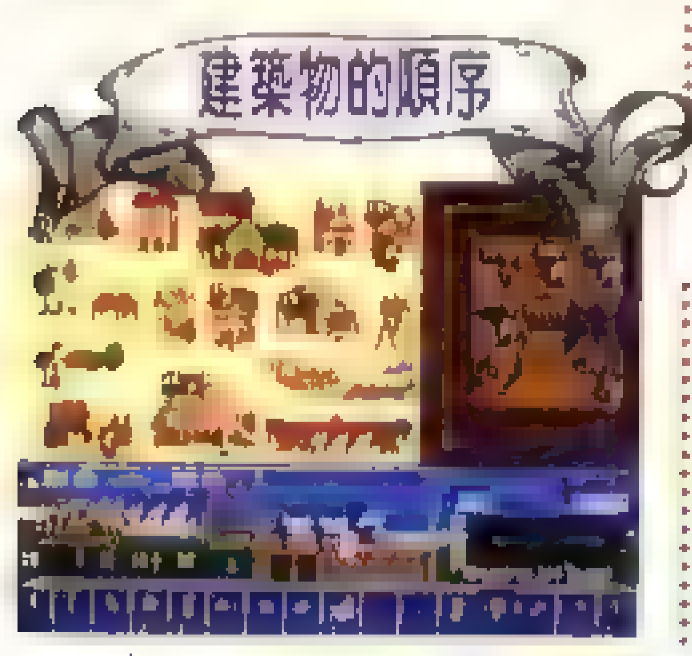
在建立殖民城市時有一點千萬要注意，就是要與印地安部落保持距離。每一座城市所能利用的土地只有九格，如果在九格中還包含了印地安部落，那麼可用



的土地就少得可憐了；如果自己的兩個城市領地重疊，也會發生同樣的情況。

由於印地安人是新大陸的原住民，所以他們的部落附近大多都有特殊資源，而一些比較好的地點也大部分都被他們佔去了。在 Peter Minuit 還沒有進入大陸議會（Continental Congress）之前，如果玩家要使用這些比較好的土地，除了付錢之外，就只有強佔一途了；不過這兩種方法對玩家都不太有利。暫時忍氣吞聲不使用這些有印地安人圖騰的土地，才能使早期的發展比較順利，免於常常遭受印地安人襲擊的威脅。等到 Peter Minuit 進入大陸議會，而且我方的軍力發展到一定規模後，是戰是和就憑各人喜好了。

建築物的順序

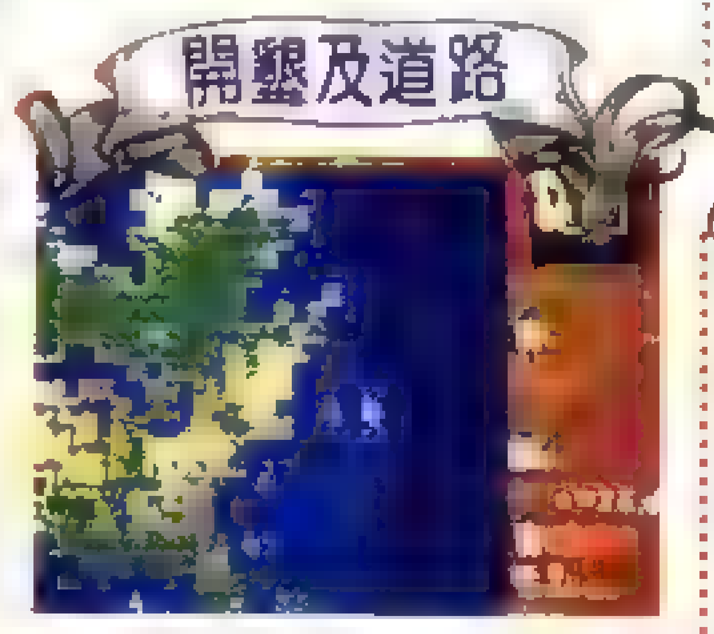


在殖民帝國中的建築物種類非常的多，而且每一種都要花很長的時間來建造，所以建造時要考慮領地的資源及需要，以免建造了不需要或派不上用場的建築物。一般而言，木材廠（Lumber Mill）能夠使鐵鎚（Hammers）的數目加倍，所以應列為優先建築的建築物。對沿海的殖民城市而言，碼頭（Dock）則應是第二個建築物。前兩項建造完成後，殖民城市的物產大約也累積到了相當的程度，此時興建倉庫（Warehouse）則好可以解決物產過量的問題。接下來的建築則需視殖民城市的資源而定，例如：在盛產棉花的地點，可以考慮優先興建 WEAVER'S SHOP，在盛產皮毛的地點則可優先興建 FUR TRADING POST。為了避免每次都得花許多錢從母國找來專業人士的窘境，及早建立教育體系（學校、學院、大學）才是明智之舉。

相信你對每次都要運貨回母國販賣的情形一定感到很煩吧！最好的解決辦法就是早點將 Peter Stuyvesant 送入議會，然後快點將海關（Custom House）蓋起來，這樣就可省去不少的麻煩事。在海關的選項中，是以實心圖代表將販賣到歐洲的物品，空心圖的貨物則不賣出，所以別搞錯了。海關除了可以省去運貨的程序外，還有一個非常重要的優點：當玩家杯葛國王的加稅（Boycott，也就是把貨物倒進海中）後，該項物品就無法再與祖國交易（除非 Jakob Fugger 進入大陸議會）；不過如果玩家建有海關，那麼這些商品仍然可以銷到其他的歐洲國家。

在建造某些等級較高的建築物時常會有居民人數的限制。遇到這種情況可以先從別處調人來增加城市中的人數，接著選擇要建造的建築物，選擇完後再將這些人移到城外即可。

開墾及道路



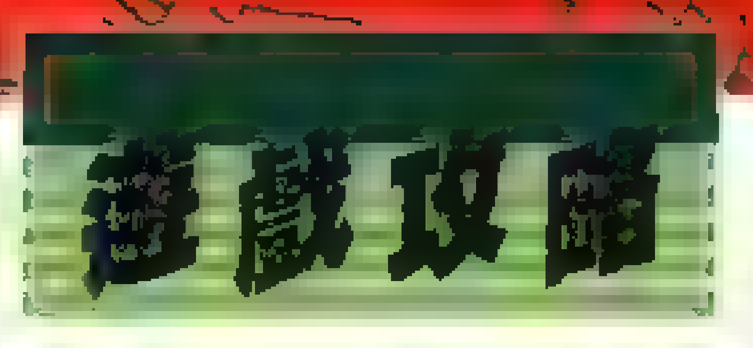
通常在玩家建立城市後，對附近的領地情況大概都不太滿意，此時就需要藉開墾來改造了。筆者建議各位最好要及早從祖國弄一些先鋒（Pioneer）過來；這些專業的先鋒將可為你省下不少時間。在先鋒開墾的過程中，除了極需生產糧食的城市優先進行清理領地及灌溉用地的工作，否則應該要以建設道路為優先。優先築路的好處，在於開墾時萬一用完了工具，可以用較快的速度回到原地工作。把樹林消除固然可以增加糧食的的產量，不過如果把樹全部清除完了，那麼城市的建設可就幾乎要停擺了喔！此外，如果在綠洲（Oasis）或遊獵區（Game Areas）進行開墾，改造出來的領地可會令你悔不當初的！

提到道路建設，要提醒玩家千萬別把城市間的距離拉太遠，否則遭到攻擊時將會很難救援。培養三～五個專業的先鋒將會有利你早日建設完整的交通網路。在城市附近築物時，記得要多建一條「外環道路」，這樣可以節省貨車（Wagon Train）行徑的時間。

人員訓練



具有專長的人民在本遊戲中的價值甚至比一門大砲還要高。這些專業人士除了可以使你的產量大幅增加，而且在計分時的價值也比自由移民高許多。獲得專業人士的門路有三：從祖國招募、自己訓練及請印地安人訓練。雖然這些方法以自己訓練最常用，但是在大多數的情況下都還是得先從母國找一批人來學校當講師。一般而言，從事建設所需的木匠（carpenter）及伐木工人（Lumberjack）應該列為優先訓練的對象；生產糧食的農夫及漁夫，則列為第二優先。不過如果



到了遊戲的後期，生產工具所需的鐵匠（Blacksmith's）及礦工（Ore Miner）、生產自由之鐘的政治家（Elder Statesman），以及負責作戰的士兵，反而應該列為首要的訓練目標。雖然長時間從事同樣工作的自由移民也可能成為該方面的專家，但是所需要的時間比訓練要多很多。





在 Discoverer 的等級中，印地安人是比其他歐洲對手還要恐怖的敵人；尤其對國力不強的玩家而言更是如此。不過對於能夠安撫及利用他們的玩家而言，這些印地安人卻可能是使你發大財的貴人。

一般而言，印地安人是非常友善的民族。他們除了願意替你訓練人民外，還會常常贈送禮物給你。不過如果玩家探索他們祖先的墳墓、在他們的領土內開墾或築路、拒絕他們的要求或不願意伸出援手、把軍隊開到他們的村莊附近，都會引起印地安人的警戒或反感；要是派兵攻打他們的村莊，那麼當然會引起整個部落向你宣戰。

向印地安人傳教是減低印地安人敵意的最佳方法。傳教成功的村落將會大幅減低對你的敵意，而且除非玩家主動對其展開攻擊，否則他們很少會主動挑起戰端。不過傳教有一個很大的問題，因為每次傳教都得消耗一個移民，如果多傳幾次教，恐怕對殖民地的人口發展有不良的影響；不過如果把囚犯（Criminal）或簽約的僕役（Indentured Servant）變成傳教士，傳教的成果還算令人滿意，這或許也是囚犯與僕役的另一種用途吧？

貿易則是降低印地安人敵意較可行的辦法。在與印地安人交易的過程中，特別注意別把槍枝及馬匹賣給他們，否則萬一印地安人有天突然抓狂，那麼你的殖民地就要倒大楣了。在筆者「交易多次」後發現，與印地安人的首都交易可以獲得較多的金錢，工具及交易商品（Trade Goods）則是印地安人比較喜歡，而且獲利率也較高的商品。

在與印地安人交易時大約可以進行三、四次的議價（抬高與殺價）；不過如果商品價值在 400 元以下，要向他們殺價就比較困難。由於印地安人所提供的商品價格都非常低廉，所以交易時記得要買回他們的商品，有時候光是這些商品的轉手就可為你賺進上千元。如果我方提供的商品數量太少，交易可能沒有很大的利潤可言，此時可以把這些物品當成禮物送給他們，將會有助於關係的改善。

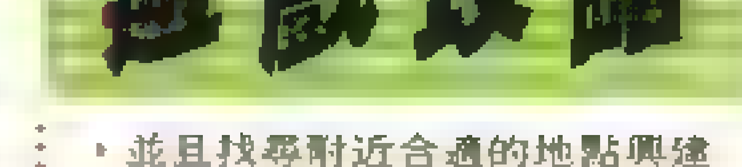
雖然大多數的村落只願意教導一位殖民地人民，不過這樣已經解決了玩家不少的麻煩。此外，像種植棉花、煙草及甘蔗這些方面的技巧也都得向印地安人學習，所以只要雙方的關係不會太差，不妨多多利用這條教育管道；況且接受印地安人教導的僕役會自動轉變為專家，將可節省玩家再教一次的麻煩。

對於大多數的玩家而言，從頭到尾都不與印地安人衝突可能是件不容易做到的事；尤其當我方擴展到一定程度後，要是需要他們那些肥美的土地，如果真的必須與印地安人動武，唯一要注意的就是一次只對一族宣戰。俗語說：「強龍不壓地頭蛇」，就算玩家的武力再強，一次要面對眾多的印地安人攻擊也是難以應付的。根據筆者的經驗，攻打大多數的印地安部落都是得不償失（因為通常只能得到數百元，但是卻要扣總分），不過筆者倒是建議想要快速致富的玩家拿阿茲特克（Aztec）開刀，因為他們城市的防守能力並不算太強，而攻破每個城市後卻大約都能獲得 3000 ～ 8000 左右的金錢；印加帝國（Inca）也是不錯的選擇，不過藏有金錢的城市數目可能就沒那麼多了。

「互惠」對印地安人而言可能是個重要的名詞吧？所以在他們多次贈送禮物後，也會向你要求糧食的幫助，或是要求你提供槍枝或馬匹；假設你不答應，那麼他們可能就立刻翻臉。筆者面對這種問題都是以殖民地的安全為優先考慮，所以儘管他們每次要求的糧食數目都是庫存的[illegible]，筆者大多還是會答應。至於槍枝和馬匹則是絕對不會答應，因為一旦他們取得這些東西，翻臉起來就更難應付了。如果只是因為你拒絕給禮物而遭到攻擊，那麼千萬不要還擊，因為在這波攻擊後，他們的情緒就會又穩定下來了。



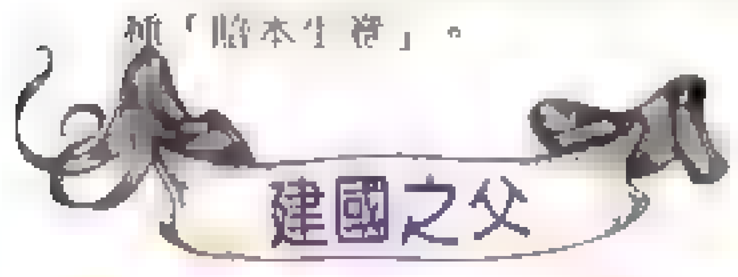
在 Discoverer 級中，歐洲的對手都是一些「肉腳」，玩家可以多多「欺負」他們。在遊戲中可以發動攻擊的船隻分為「私掠船」（Privateer）及「快速艦」（Frigate）兩種。要是玩家以



「私掠船」攻擊他國船隻，只會被視爲海盜行爲，這種行徑最多只會引起「受害者」的指責與反感，但是不會引起戰爭；不過要是玩家以「快速艦」攻擊他國私掠船以外的船隻，將會被視爲宣戰的行爲。有鑑於此，玩家早期的策略就是多多利用私掠船去「魚肉」及「欺負」其他歐洲國家的船隻。

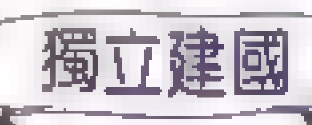
等到國力發展到一定程度後，玩家不妨挑一個較討厭的國家發動全面性的攻擊，這也是快速增加人民的一種方法。攻下來的城市不一定要全部保留；對於距離太遠或物產貧瘠的城市不妨把人民全部遷走，找個好地點再建一座新城。

遊戲中雖然提供與他國交易的功能，不過由於賺不到什麼錢，所以筆者並不建議各位去作這種「賠本生意」。





建國之父（Founding Fathers）對於建國進行的速度有很大的影響，不過由於這二十五位是以隨機的順序出現，而且「實用性」也差距頗大，所以筆者針對重要性大略擬出一個順序，請見表1。



只要殖民地的反叛情緒（Rebel Sentiment）達到 51 %，玩家就可以宣布獨立了。不過爲了分數打算，筆者建議各位在 1700 年前都不要宣布獨立，反而應該利用這段時間好好整軍經武，加強城市的防禦工事。爲了強化我方的戰力，好在反叛情緒超過 50 %的地方多安插一些老手級士兵；一旦獨立建國後他們就會變成具有威力的大陸軍隊（Continental Army）。大陸軍隊的數目愈多，打起仗來就愈輕鬆。另外，獨立前一定要多安排一些人生產自由之鐘，這樣開戰後幾回合內自由之鐘的數目就會達到盟國出兵協助的要求了。雖然玩家不一定欠缺這些幫助，不過這些援兵將會成爲我方的人民，也可增加不少總分。

開戰期間的注意事項只有一點，就是千萬別讓船在海上停留太久，否則很容易莫名其妙就被國王「接收」了！

快速攻略

爲了讓各位有一個較有系統的概念，所以筆者再整理出一份快速攻略供各位參考。

A 初期策略

在發現新大陸後，儘量早一個地點建立城市，然後把船派回去祖國，採用僱用（Recruit）的方法多招募一些專業人士到新大陸（以農夫、漁夫、木匠、伐木工人及斥候（Scout）爲優先），利用工具開墾第一個殖民地，並且找尋附近合適的地點興建第二個及更多的城市。

以斥候拜訪各個部落及探索失落的城市常會有豐富的收獲，尤其是發現「青春之泉」，想要前往新大陸的人將會擠滿碼頭。

初期最重要的任務莫過於興建學校，培養建設殖民地所需的基本人材；只要在這方面做得好，人口的增加及城市的發展將會非常迅速。

B 中期策略

當玩家開始有城市可以建造學院後，就要準備進入中期了。中期的策略在於大量增加殖民地的資本，所以要多訓練可以生產工具、甜酒、衣服及香煙等人才。另外，在糧食生產有剩餘的地方可以開始派人生產自由之鐘，這樣將可加速獨立的腳步。

C 後期策略

如果你的第一座大學已經完成了，那麼就要進入後期了。此時最主要的策略在訓練大量的政治家來鼓吹獨立思潮；並且也要訓練大量的老手級士兵來應付即將到來的挑戰。在獨立戰爭期間仍然要多生產自由之鐘，因爲這將會是加分的利器！

附表一

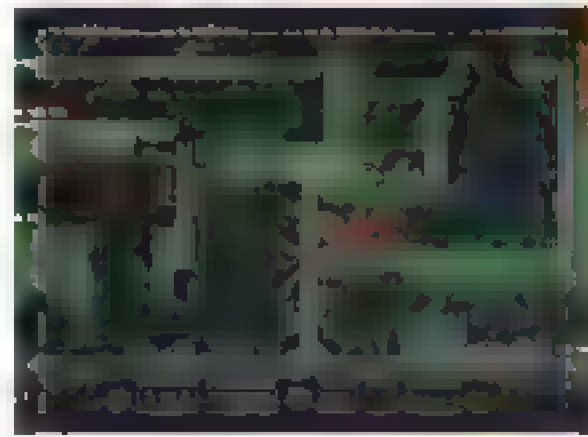
種類	建議順序
貿易	① Peter Minuit ② Peter Stuyvesant ③ Adam Smith ④ Jakob Fugger ⑤ Jan de Witt
政治	① Thomas Tefferson ② Pocahontas ③ Simon Bolivar ④ Thomas Paine ⑤ Benjamin Franklin
軍事	① George Washington ② Paul Revere ③ Francis Drake ④ John Paul Jones ⑤ Hernan Cortes
探險	① Henry Hudson ② Sieur de La Salle ③ Francisco de ④ Hernando de Soto ⑤ Ferdinand Magellan
宗教	① William Brewster ② Willian Penn ③ Juan de Sepulveda ④ Bartolome de Las Casas ⑤ Father Jean de Brebeuf

新超級運動員（上）

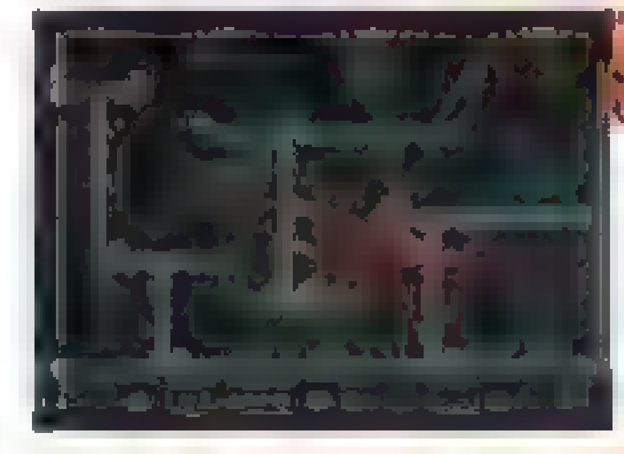
●羅蘋




這關是讓玩家熟悉按鍵的練習關，吃完全部的金塊就可過關。




同Level 1




在這關中只有一個敵人，小心不要讓他逮到就行了。




開始往下掉到底後，立刻爬上樓梯，一路向上走，把沿路的黃金都吃掉，最後從上方往右跳下，吃掉右下方那顆金塊後，恰好出現梯子過關。如果一開始往右直衝，可能會造成三個敵人同時逼近，不易應付。




開始往右前走到底，挖個洞跳下，站定後立刻再挖個洞等敵人掉入。接下來就簡單了。



Level 6

向右一路吃黃金走到底，然後往右走幾步，立刻挖兩個洞，等敵人都跌入後，爬上樓梯，再把最左下方那行金塊吃掉，其他部分隨意走即可。



Level 7

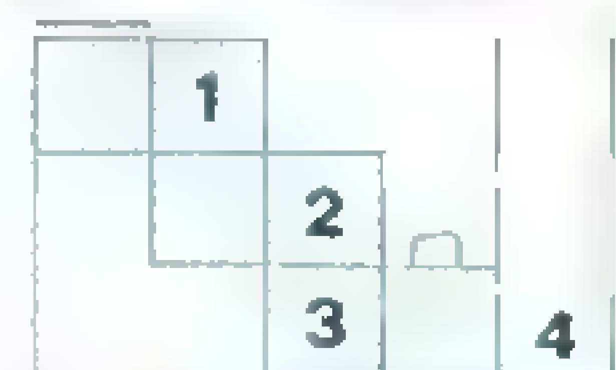
這關技巧在於一開始趁敵人尚在右方原處時，吃兩個梯頂的金塊，不要貪心，快下來到地面，連挖兩個洞，等敵人陷下後，踩過他們頭上，再於右方連挖兩洞，接下來便可高枕無憂的吃金塊。隨時注意敵人接近前趕緊挖洞！



Level 8



此關麻煩處，在於左右兩區均不能打洞。先往左走，爬上樓梯，右走幾步後停一下，等兩個敵人都跟上後開始一路吃到頂，務必要讓敵人跟著你屁股跑。到頂後，先不管中間，直接到右方，再從上一路吃到底，然後趕快跑到中間，衝上樓梯，吃掉中間偏右那顆金塊。吃法如下（1、2、3、4表依此順序打洞：）



吃掉金塊後，拿取左方紅色鑰匙，打開中間紅門即可過關

Level 9



注意左右兩方有兩片不能挖洞的地，可讓敵人帶下，或是在敵人剛離遠時再過去吃。最上方那排的金塊要讓敵人帶下，所以一直挖洞，讓敵人從上方冒出直到所有金塊都被帶下。

Level 10



開始，你腳底右下方那個金塊的下方是幻像磚，先不要吃此金塊。下梯子後吃掉兩個，挖個洞掉下，來到中央偏左兩團黏液的中央上方，挖洞跳下後，立刻再挖一洞，把敵人一路引到上方，便可從容的去吃兩個黏液上的金塊。切記不要貪吃在先，不然很容易被逮著！

Level 11



這關要注意最底層無可挖磚塊。且左下、右下角的梯子一下去便只能循原路回去。要善用誘敵之計，等敵人距離遠時再吃這兩處。若一次被三個敵人追著跑，不可只有連挖一洞，要連挖數洞，務必把其中之一埋死從上方冒出，才易脫險！

Level 12



這關最好先設法讓敵人有一個或全部冒出後掉入右下方的坑中。但要小心右下角那顆金塊務必要先吃掉以免被敵人帶入坑中。右下角解困方法如下



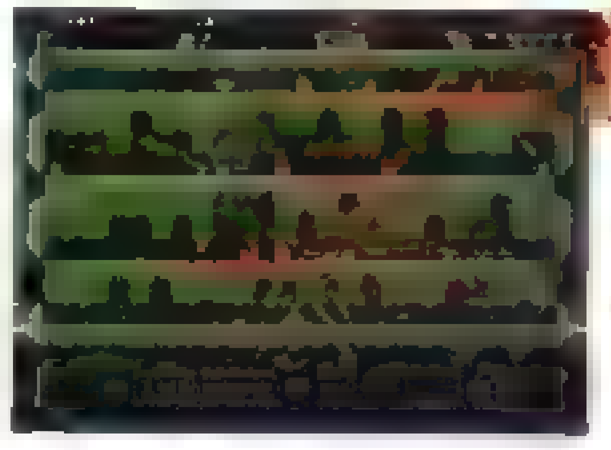
・挖1後，跳下立刻挖2，向右衝上樓梯即可

Level 13

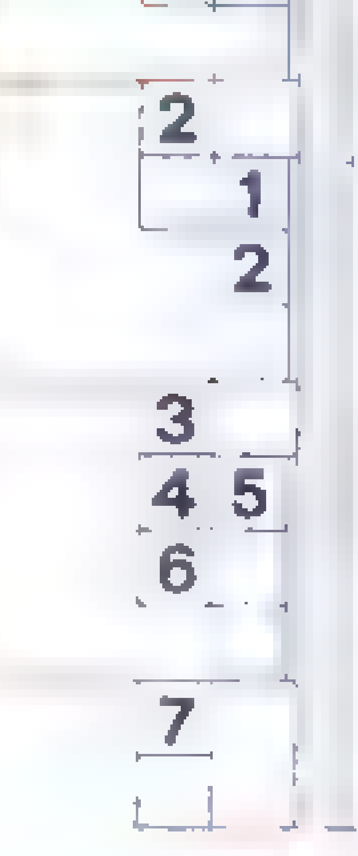


要注意最下層沒有可挖磚塊。在右上方那個正方框地形上方時，不要挖個洞跳下。正解是向右走至右下方時立刻右轉挖洞。左方那邊也是如法炮製。

Level 14



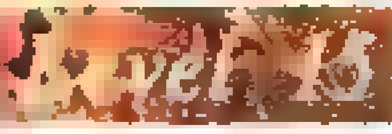
這關有點困難。要善加利用左右兩邊的梯子。先將敵人誘至某一側，當其走動時會把金塊遺留於地上，再到另一側挖洞下去吃金塊。左右兩邊是對稱的，右方挖法為例，如下圖：



⊙由於左右對稱，左方解法也相同。





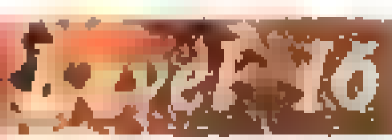


手指頭不靈光的人，玩這關前先去打一下大型電玩運動一下吧！這一關的訣竅在於〝掌握時機〞及〝耐性〞。

首先往左直跑，但以眼睛餘光注意左上角那個敵人，當他剛踏一路空開始下跌時，立刻爬上階梯（右方那個）。當兩個敵人都擠在你左方的梯子上時，下來引誘他們過來，差不多靠近時趕快爬上梯頂，抓準時機從兩人頭上跨過去！帥吧！往左直衝，上梯子後，再左跨一步（小心不要掉下），上爬至頂。等第二層的敵人右移開梯子幾步時，趕快右衝，用剛剛的方法〝爬過〞他的頭頂。

衝到第三層時，穿越敵人後不要急著拿黃色鑰匙，先誘他從左方陪你跳下……。跳下後立刻再爬上梯子，至頂後連挖兩洞，拿取鑰匙。再度運用穿越技巧（可能必須一次穿越三人！），到右方打開門過關，便可看到動畫。





吃掉左方四顆炸彈後，向右走爬上梯子，炸掉障礙物後，吃掉右方的所有金塊和炸彈，再回到左方。將炸彈放在那塊〝可挖磚的正方方，跑遠些，等炸過後跳下去。接下來的事情就簡單了。要注意最上層的爆炸是連鎖反應。





這關只要善用炸彈即可過關。

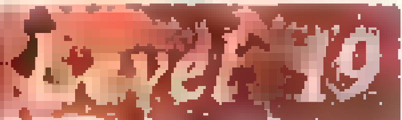




Level 18

向右一步拿取炸彈，掉下後，放於〝可挖磚〞正上方，趕快從左方跳下，待炸過後便可到左方。方法相同，可順利吃到金塊。





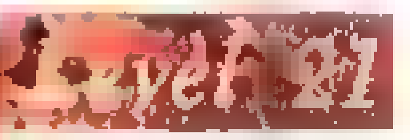
這關切記不要去炸左方畫面中的敵人，只要躲給他追，吃完金塊和炸彈便不要理他了。因為若炸死他，從右方冒出後，兩個敵人在一起便無法過關。跳下後，將炸彈放於最接近中央梯子頂端的磚塊上，炸死敵人後立刻衝，便可順利過關。



Level 20

如果您能在看解法前先自己動一下腦筋看如何通過本關，相信您會有更大的樂趣及成就感。螢幕由左至右被岩柱區隔成五個區域。一路往下吃到底，將炸彈放於最底層岩柱旁然後後退，炸開後立刻挖個洞，等敵人掉入後，迅速穿過，並立刻往上爬，邊走邊吃。到了頂部，用相同方法，穿越炸開的岩柱後務必要立刻往下走，因為這層沒有可挖的磚，若不幸讓敵人跟過來，就只有死路一條啦！





這關說起來算是很難，也算是很容易。訣竅在於每次點燃炸彈定要算準時間，剛好讓炸彈在第一個敵人之後，第二個敵人之前爆炸，把兩人都炸死，才能順利過關！利用這關練習點燃炸彈的適當時機，抓到秘訣後很快就可過關了。



Level 22

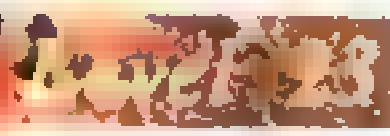
一開始往右直衝，邊跑邊挖洞，最好利用右方底層來誘使敵人跟著你跑，也就是等敵人都從左方跌下右方後再往上爬。這樣可避免從左方跌下時被三個敵人夾殺至死！（左方地皮不可挖！只可用炸彈！）謹守這個原則即可順利過關。中間上方的挖法如下圖：

1 2
3 4
5 6

梯子

金塊





這關要注意敵跳下到最底層前先看看敵人的分布地理位置。若敵人不夠集中，先等一下，讓敵人集中後，才跳下。這樣便可從容使用炸彈一次解決三人，而不致於慌得手忙腳亂！





先向左走一步吃掉炸彈，立刻向右衝吃掉兩顆炸彈，迅速點燃一粒炸彈，等炸完後再點燃另一顆炸彈，將三人一次炸上西天。接下來，慢慢吃便可過關，注意最左方和最右方中間部分的金塊，必須點燃炸彈後引起連環爆炸（記得跑遠一點）才吃得到。為何畫面金塊都吃完了還不過關呢？哈！因為有二顆金塊埋在畫面左上方的磚塊中，必須挖開才吃得到。其中一顆甚至埋在梯子正下方，必須用炸彈炸才吃得到（提示：高度最高的那座梯子！）





這關沒啥困難，切記一開始立刻向左衝，以及不要輕易跳下最底層的黏液上！



Level 26

先吃完左半部的金塊和炸彈，然後將炸彈點燃於第[illegible]層近中央隔牆處，立刻往上走，在最上層等，奇妙的事發生啦！由下面一路往上炸，剛好把最上方的隔牆炸開，立刻往右走，記得臨通過時挖個洞讓尾隨的敵人跌入，不然若敵人跟過來右半部，事情就大條啦！因右半部並無足夠的可挖磚，而要打通最上方的出口，又非得備四顆炸彈不可。

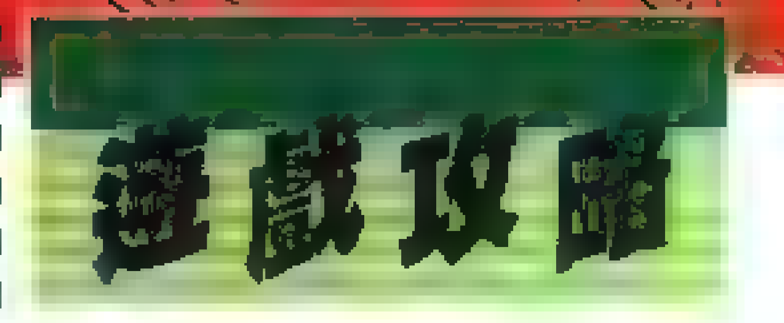
等一切完成後，一路往下炸即可。眼睛睜大點，不要炸錯了！從左方往下炸，或是炸彈數不足都將導致重玩的命運！





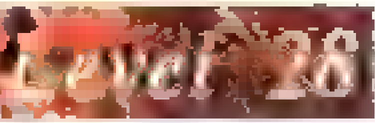
這一關可不簡單哦！要先有心理準備，[illegible]久的練習[illegible]過關。一開始你會一路往下降落，等到攀住單槓之後，向左移動一點點剛好在梯子正上方，等左方敵人快接近你時，趕快往下跳，敵人會掉在黏液上，你當然立刻再爬上梯頂沿著單槓向左越過敵人。在最左的那個短梯（不是長梯！）下來，稍往右移一步，等敵人快接近你時，放下一顆炸彈，立刻向左跑到底以免被波及！

等右方那顆炸彈爆炸之後（至少要炸死二人！），在你左方點燃一顆炸彈，立刻右移到安全距離，因為接下來是連鎖反應！等左方爆了"二"顆之後，右方敵人也剛好快逮到你了，立刻再放下一顆炸彈，左移"適當"距離，再看炸彈爆炸的情況小



心往上走就可順利過關啦！祝順利！





這一關堪稱從第一關到目前為止最難的一關，請先存檔。開始往左左移，吃到金塊後"立刻"往右跑到底，放下一顆炸彈後趕快向左躲到適當距離。在這地方要成功必須做到兩點：1吃金塊後轉身的速度要快！2點燃炸彈後要躲在恰當地方，不被炸死，也不在炸彈爆炸前被敵人逮到！

從炸彈炸開的地方，一路往左跑，來到最長的那座梯子。在這地方可以耍些小聰明，先爬至接近梯頂處停下，你會發現剛剛追你的敵人往右跑，並從幻像磚掉下，此時趕快下爬至頗低的位子，兩個敵人便都掉到最底層的單槓上，這時再往上爬，敵人便不會堵在一起而往左移動，當敵人移至適當距離時，再往下移一些，兩個敵人便下落而永遠困於底層啦！

接下來解決右方的敵人，也是利用這根梯子。先爬至梯頂，緊往單槓左移停住，這時右方敵人會如猴子般跳來跳去，抓住敵人從梯子下跳至單槓那瞬間，往下一跳，敵人便也有樣學樣的掉落，永遠困於最底層，注意在此時看一下幻像磚的位置！

炸開牆後，往右走，不必撿取鑰匙，也注意不要踏上幻像磚而落入必死之深淵，將上方的金塊吃完，再回走到左側吧！

看到出口了吧！這個地方不容易耶！筆者可是在一般嘗試才找到了破解法！要通過這地方，身上必須至少攜有兩顆炸彈。先左移至接近出口處（不要太接近，不要想一次炸成功！），點燃一顆炸彈炸開第一面牆，再趕往前再放一顆更接近些的炸彈，炸開後便可順利過關！

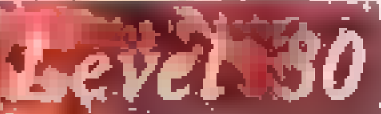




這關不難但頗有趣！最簡易解法如下：吃完四顆炸彈後，先按兵不動，等第一個敵人快掉下時，挖個洞"招待"他，當第二個敵人也下落的瞬間，在坑旁點燃另一顆炸彈，然後快跑開，將兩個壞蛋送上西天，也打開了通路。

接下來動作要快，趕緊往右跑，取得綠色鑰匙後，立刻跳到最底層，從梯子快跑至左方綠門，用鑰匙開門過關！





先吃掉腳邊的四顆炸彈，然後依次挖四塊磚>跳1>挖三塊磚>跳2>挖兩塊磚>跳3>挖一塊磚>跳4（即依箭頭4>3>2>1）即可脫困。往上走至最底層，等敵人跌下去幻像磚的右方一點點炸彈將敵人送上西天。

接下來[illegible]，將各地點的解[illegible]

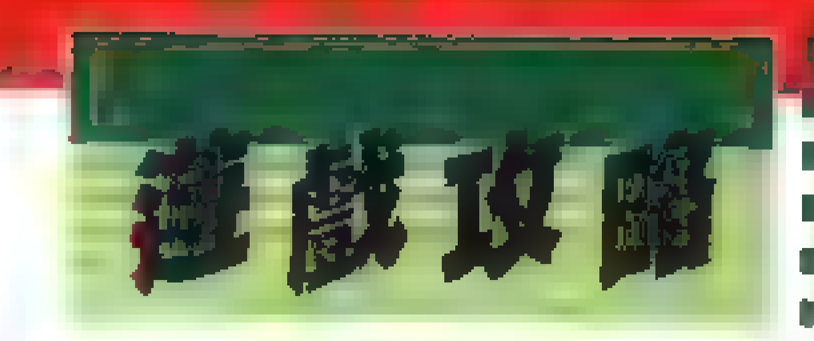
A B E G
C D F

G	4	3	2	1
	8	7	6	5
	12	11	10	9	G

先由中間梯子爬至最頂層，向左跑至底，然後由左至右挖一個洞，跳下後如法炮製一路下挖，便可吃到B和A。挖至D上方時，轉個身面向右方，挖洞跳下後立刻挖個洞讓敵人掉下，吃掉D後趕快挖個洞跳下脫身。用上面的方法再挖一次便順利吃到C。

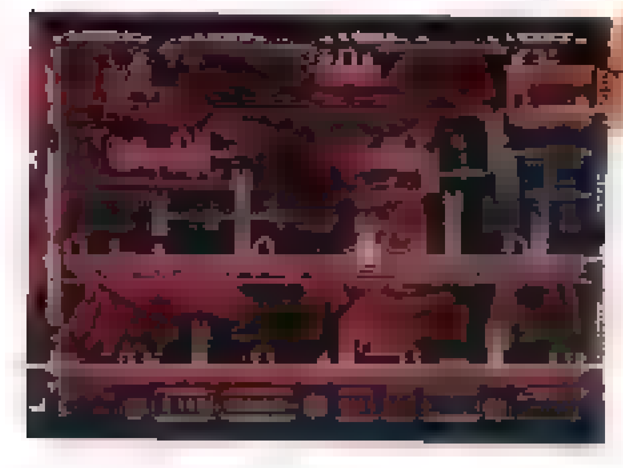
要吃這兩個金塊不太容易，需要些技巧、時間以及耐心。先由中央的梯子上爬至頂，然後在梯子左方緊鄰的那個磚塊開始挖，站在梯子上一路下挖六次，將梯子左方的六塊磚挖掉後，這時往左走靠近敵人，放個炸彈趕緊往上衝，等炸彈爆炸之後，在E上方挖洞跳下（動作要快！），吃完金塊後，向右方迅速逃離。

F的吃法和E類似，但相異處在於將一個（可能是兩個、三個、四個不定）敵人炸上西天後迅速



跑到剛剛放炸彈的位子，趁敵人還沒下來前挖洞吃掉F。

這個並不容易，但過關後有動畫，所以還是値得一試再試喔！

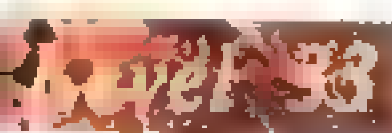



根據完成Level 30之後的動畫，相信您已了解到"躲入洞穴"將是接下來幾關必須用上的技巧。

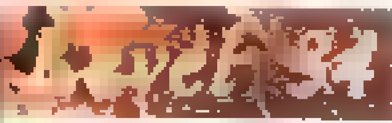
掉落至底部後立刻躲入洞穴中，耐心地等候五個敵人齊聚在一起。等時機適當時在右側再躲入另一個洞穴。用這方法便可成功的往右移到最右方的梯子往上攀爬。但先別急，這五個敵人身上的金塊必須先吃掉才往上行較佳，所以在此先跳上跳下，躲進躲出的和敵人玩個捉迷藏，等到把敵人身上的金塊都吃乾淨之後，一路往上吃到底即可順利過關。




這一關沒啥困難，只要記得一開始趕快躲入洞中，以及隨時保持讓所有敵人一起行動跟在你後面的原則即可。

這一關也很容易，有時敵人會擠在中央黏液路段的左方那座梯子。這時稍微等一段時間敵人就會往上跑了。記得要善用下面的那小段黏液磚，可以有效的陷敵，減緩敵人緊迫盯人的追逐。

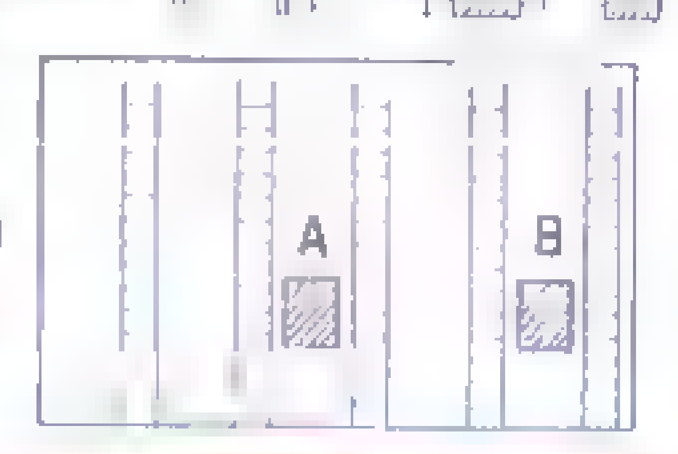



這一關的攻略提示就値回票價啦！若你沒有買「軟體世界」看到本關攻略，可能心中還在納悶爲何不能過關吧！本關共有九個金塊，其中一個在畫面左方可用肉眼看到，另外八個隱藏在磚塊之中。

看得見的那個金塊吃法如右：

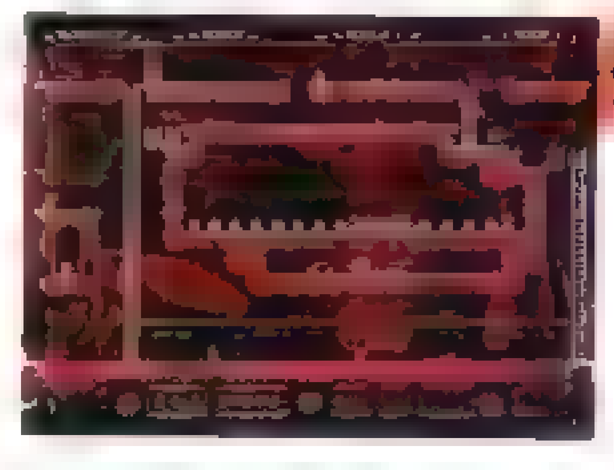
另外八個，則分別藏在兩梯之間的正方形區域，如下圖：

◎在A、B兩區，各四個。





這關稍微困難，吃完金塊，拿取綠色鑰匙開啓畫面中央的門即可過關。



這關不難，挖掉腳底下的磚塊，跳下吃掉金塊後，立刻右移一階，向左挖洞，再往右側挖一洞，趕緊吃掉右方金塊，然後由爬梯一路向左移動，再吃掉左方兩個金塊。這裏切記務必要小心不要讓兩個敵人被迫從畫面中央全是金塊的那個封閉區間冒出，否則將無法過關。請您注意觀察一下，全是金塊的那個平面上，可挖之磚只有三個，而且都不相連續。

至於最左方略向上的那個金塊正下方並不是幻像磚，但是挖洞跳下吃完金塊後可自由從左右離開。

吃完了外面的所有金塊之後，從右方梯子一路往上走，吃掉最上方中央的金塊後，下方是兩個幻像磚，會立刻跌下，趕緊挖個洞，再把金塊吃完掉下即可過關。（這地方可能需要來回兩次才能吃完。）

Level 37



這關再提示就是侮辱大家的智商啦！

Level 38



這關不容易喔！一開始趕緊把洞口左右兩顆炸彈吃掉，然後躲入洞中，此時若尚有一個敵人在你左側，稍微留出上一下子，再躲回去，右方那個敵人便會乖乖的到左方和大家一起會合啦！接下來，走出山洞，趕緊向左方衝，在右方算起第二個短梯（就全螢幕而言爲右方算來第三個梯子）處放置點燃一個炸彈，然後趕緊向左跑至盡頭，便可一次將四個敵人炸上西天。

接下來的正解應是先往右走，點個炸彈炸開後，上行，再點個炸彈炸開（記得先吃那兩個金塊！）接下來是連環爆炸，不要靠得太近！炸穿後，往左走，利用在梯子上一上一下來把所有敵人引到左邊。接下來，您的工作是設法吃到這五個敵人身上某人所帶著的那個金塊。情形太多了，只有靠玩家自己的靈敏反應啦！記得善用炸彈，並利用左上方的區域挖洞，和敵人玩消耗戰術。

吃到那個金塊之後，再吃掉左方那兩個金塊。往上爬到第二層，點個炸彈炸開後直奔出口即可過關。

《另解》本關尚有另一過關方法，但膽識要夠且反應要快。一開始仍先把敵人全部引到左方，然後迅速向右跑到底，點燃炸彈後，迅速爬上最近之梯子，向左攀至安全距離但又不會被敵人捉到（這一點就不易拿捏啦！），爆炸後，迅速右行並挖個洞，然後趕緊爬上梯子，這樣一來就只有一個敵人會跟過來，其他三人都被關住了！解決掉這敵人後，接下來的步驟就和上面那個解法相同，但簡單多了！

Level 39



一開始掉下後，連挖兩洞，到左方吃掉炸彈和金塊。接下來依地點說明：

A

B

你

1

2

3

4

金塊

A處金塊：站在梯頂，挖1後上下梯子數次，再爬到梯頂等敵人跌入並從其他地方冒出後，連挖1、2、3、4即可。

B處：拿取紅鑰匙後，向左一直到最左方梯子後，再按向下鍵，以下全是幻像磚，即可脫困。

其他地方均十分容易，吃完所有金塊，取得紅鑰匙，打開紅門即可順利過關！（記得有洞的磚塊並非障礙物！）

（註）：在A處挖後一定要爬上並站在梯頂，敵人才會跌入！上下梯子數次乃是利用時間差使敵人跌入後一定被埋死，而不會爬出來！

Level 40



吃掉右方的金塊和炸彈，然後趕緊躲入左方的洞中。如果敵人擠在你右方的梯子擋住了你的路，稍微等一下，敵人便會全部往上爬了。需要提示的只有一處。

2

1

3

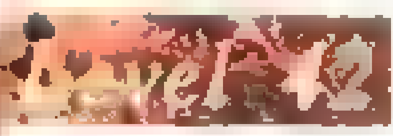




Level 41

先到右方吃掉兩個炸彈和四個金塊，然後跑到最底層，一直挖洞，直到兩個敵人都從上方冒出來不及爬出。此時迅速左行，將梯旁六塊磚全部挖掉，衝過去一路吃完所有金塊並拿起紅鑰匙，再趕快衝到上一層，於最接近紅門處點燃一顆炸彈，向右退幾步；爆炸後迅速衝過去再點一顆炸彈，炸開後用鑰匙開門即可順利過關！





這一關沒有什麼困難之處，下圖之A、B處只要知道均是幻像磚，即可安心跳下。

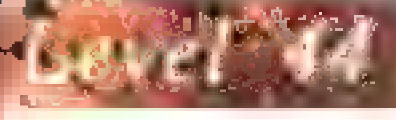






這關沒啥特別，小心不要被敵人追上或包圍，吃完金塊後拿取紅鑰匙開門即可！





本關不看攻略而自己破解的玩家，真是令人佩服！一開始一路下落後，向右跑會由幻像磚落至地面。趕快向右跑到最右方的梯子並往上爬，停留在左方兩梯缺口的平行位置略上方（如圖A處），則等到五個敵人都不會來干擾你時（在梯頂動著），按右圖挖去即可順利吃得最困難的兩個金塊。

其他的金塊應不是問題啦！記得躲避敵人時善用炸彈和兩個山洞。

3 2 1
6 5 4
9 8 7
12 11 10
13
A
金塊

※記得挖1～13後沿如圖路線跑，即可吃得金塊。



又是極富挑戰性的一關！一開始在左方挖兩個洞，右方挖一個洞，吃掉炸彈和三個金塊。接下來，切記不要再亂挖洞，也不要用掉炸彈。因為這是本關唯一的一顆炸彈，也是破解該關的關鍵所在。讓三個敵人跟著你跑，往右追奔並爬上梯子，吃掉最上方的金塊後，立刻挖洞跳下（先不要往左走，左方那顆金塊待會兒再吃）吃掉二顆金塊之後，在山洞上方打個洞，跳下後立刻再挖個洞，然後等敵人陷入後，向右側梯子左方挖個洞（一定要在山洞裏挖，不然會出不來出！），下去吃金塊後趕快再沿原梯爬上來，左移後，又是一個梯子，在梯左先挖個洞，然後上爬至頂一路下來吃掉三個金塊，趕快跳下擊住骷髏，向左走吃掉骷髏頭形的金塊。

接下來是高難度的動作，先深呼吸一口氣吧！跳下後〝立刻〞點燃炸彈，然後趕快向左跑躲入洞中。接下來便是往右跑拿取棕色鑰匙啦！

跳下後從右方梯子再上爬至頂，一直往左走，把左方金塊全部吃完後便可過關。（注意：若你於初期埋掉太多敵人，且都從棕門那側冒出，則你將無法過關而必須重玩，因為根本沒有路可以過去開門！）





Level 46

這關手腳要快，一開始下落到單槓處便要把所有金塊吃完再往下跳。落至底後，點個炸彈把最底層那個敵人送上西天，將其他炸彈都吃掉。

接下來觀察一下左右那邊人較少，點個炸彈在人少的那一邊，炸開後，敵人跑進來，再迅速點一個炸彈，將所有人都送上西天（若來不及就暫時先躲入山洞中避風頭），便可從容過關！



Level 47

在敵人接近你前吃完所有金塊並奔至過關出口。





Level 48

喘氣關！沒啥特別！吃完所有金塊即可！



Level 49

又是高難度的關！向右跑拿起黏液筒，然後站在梯頂，向右方瀉出黏液，趁敵人寸步難移時，下梯子向右跑到盡頭，點個炸彈，炸開後趕快躲入山洞之中。

接下來需要的是耐心，不時從山洞中探頭出來並隨時觀察敵人動向的改變。等所有敵人都跑到最上層並越過黏液區後，趕快衝出來將所有金塊吃光（一定要吃光！），再迅速跑回到單槓右方盡頭，點個炸彈炸開後，便可進入左方封閉區間。接下來利用炸彈連鎖反應吃到金塊。

把左方的炸彈都吃完後，便可順利過關。記得被包圍時要善用山洞和黏液罐。



Level 50

這關有七個敵人。過關要訣在於儘量讓敵人集中在一起行動，不要分散，否則容易被包圍致死！

下期續……

更正啟事

第69期…

P.98雷神資訊發行之西遊記－齊天大聖篇，誤植為齊天大聖。

P.56遊戲衛星台特勤機甲隊，實為華義國際發行。

P.57致命快打與高校魔影刊出圖片錯置，特此提出勘誤，以正視聽，並致歉意!!

—軟體世界雜誌社

我們的呼籲

軟體世界雜誌為與讀者間一互動性極高之刊物，除特約作家邀稿外，仍有不少篇幅為本刊讀者賜稿。近日發現部份作者雖收到本社匯出之稿酬（匯票）卻無法向郵局提領之情事，經查乃作者所附之姓名非為真實姓名所致（如64期不吐不快黃建業〔筆名〕、68期遊戲終結者王渙文〔筆名〕），依現行郵局法規，此筆稿費須經公告半年無人支領後，方得退回原寄發出處。為不抹煞作者使用筆名之權利，並避免作者權益受損，本社再度呼籲，讀者投稿務必附上真實姓名、地址，並請自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否，悉聽尊意，軟體世界雜誌竭誠歡迎各方讀者不吝賜稿。

—軟體世界雜誌社

亞洲電腦

PENTIUM586



F586機型之特點：

一、機殼設計融合工業用電腦及FCC安規標準，採雙風扇配備，後面加設出風孔(熱風孔)，主機板固定基座板加設15孔(3公分見方)熱散孔，另上蓋靠主機板部份加設傳導孔。如此設計可使CASE內部溫度維持正常溫度。

二、主機板CPU散熱方式，採用3M專用散熱膠，並加CPU散熱片及風扇。

三、一、二、項設計可使F586之CPU、TTL及其他半導體，在優良穩定的溫度，[illegible]

四、F586　CASE採用3大(可裝抽取式HDD、CD-ROM、FDD1.2)3小之設計[illegible]

[illegible]

龍門防毒系統《中文版》《3.43版》

最佳掃毒與解毒的專家
一次購買、終身保固，永久免費更新
可支援DOS/Windows/DESQ等多種作業系統

功能特色：

- ★可偵測超過4000種病毒，並且有效清除1000種以上的病毒，並不斷地增加中。
- ★只有隨時更新病毒碼，才能防範最新的[illegible]。
- ★具有智慧型自我偵測防毒功能，能永保工作正常進行。
- ★[illegible]
- ★可精[illegible]。
- ★利用最先進之技術達到快速而且精確之[illegible]。
- ★提供線上掃描壓縮檔案之功能（ARJ ZIP、LZH、SQZ...等
- ★線上病毒資料庫檢索，可立即提供病毒[illegible]性及其感染途徑
- ★可掃描與清除各種類型之病毒 檔案型、開機型、複合型、隱藏型、記憶體長駐型等病毒及最新之變體引擎，病毒產生器所製造的多型病毒。
- ★最方便的更新途徑，免費透過BBS 資訊或從大宇出版的遊戲中取得防毒碼。
- ★內建中文操作介面，不需中文系統即可執行，操作最容易。
- ★ONLINE HELP 全中文線上輔助說明，使用上最方便
- ★採用 3.5" 磁片適用於各種筆記型及桌上型電腦。





台北市忠孝東路_段88號8F TEL (02) 356 3567 FAX (02) 356 0969

TEL (02) 356-0955

NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS

總代理

雄振事業有限公司


SOFTWORLD
中華職棒
在『中華職棒Ⅱ CD-ROM版』中增加了以下功能：
❶自建姓名語音播報功能。
❷將〝磁片版〞中隱藏之球員個人屬性顯示出來，並再詳細增加記錄資料。
❸比賽中精彩之特寫鏡頭增多。
❹更加強〝職棒名人堂〞的項目內容，頒獎、創紀錄等畫面特別處理，使得獎人倍感榮耀。
❺〝球團經理模式〞再補強其球員交換、新秀選拔、洋將召聘、球迷俱樂部經營、明星球員活動安排等功能，讓玩者能與眾球員同在！並以表格及曲線圖顯示球團之營運狀況，使您一目瞭然，大權在握。
更好！更多！
一起擁有！
CD-ROM
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行
職棒五年



Super Star

SOUND SYSTEM

超值ALL in ONE 神霸卡

電腦舞台上，你不能錯過的一場完美音樂演出

主流 ALL IN ONE

系統 ALL IN ONE

WINDOWS應用軟體

功能 ALL IN ONE

軟體 ALL IN ONE

DOS應用軟體

Super Star發展程式介面函數大全 (Development Kit)

84年2月9日



神霸卡 SUPER STAR



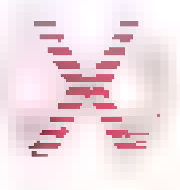
神霸卡 Haydn



神霸卡 2.0



神霸卡 GAME STAR



微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總公司 台北市忠孝東路七段587號
TEL (02)651 0656 FAX (02)788 4436
高雄辦事處 鳳山市中山西路299巷2弄9號
TEL (07)745 5212 FAX (07)742 4867


音效驅動程式

全省各大書局.7有售

橘色的初戀

劉婉菁寫真輯

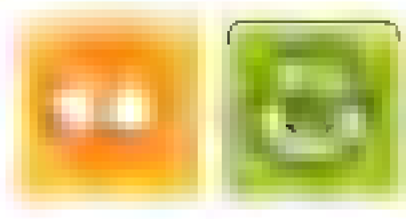
002

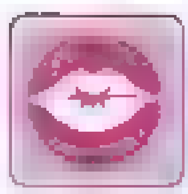
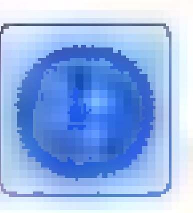
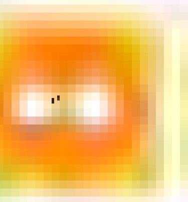
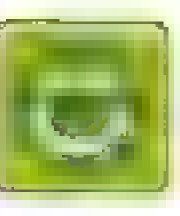


FABY



臺灣尖端出版有限公司












鹿鼎記

由於我一直期待鹿鼎記的出片日期，所以同學一說鹿鼎記出來了，便馬上跑去買回來玩。

此遊戲的片頭跟倚天屠龍記滿類似的，不過我看不出它要表達什麼，但做得很好，尤其配上音效，更有真實感，可是音效在〝動〞到〝靜〞會有雜音，不知是我的喇叭有問題，還是軟體本身的問題，但不可磨滅的是，它的音效做得很細，舉凡下毒藥，使出絕招的聲音，……任何小細節都不放過，讓人不會覺得無聊。

再來遊戲的內容，大致跟金庸的原著一樣，讓人彷彿重看了一次鹿鼎記，如果再加上語音，這個遊戲可能會更爆笑，因為有些玩家，可能不會仔細看對話，而不能看出〝話中有話，內藏玄機〞，以致不能發出會心一笑，值得一提的是，這個遊戲實在太短了，我買回來沒兩天，就在〝一群人在跳舞〞時結束了，讓人覺得意猶未盡，而且很多事都未交待清楚，（實在太多了，不想舉例）這樣對那些沒有看過鹿鼎記的人來說，是一種損失，希望下次能改進，（對那些想要快點破關的人，本人勸你先看過小說，這樣對你會有不大不小的幫助）。此外，這遊戲似乎有Bug未捉完，有時在音效關時會當機，而且在下毒藥和蒙汗藥時，站的位置還要站對，不然會什麼事都沒發生，不甚合理，物品方面，好像沒甚用處，幾乎可以說是累贅，不過這些都不是重點，重點是這個遊戲實在很好玩，就是劇情短了些，不能滿足我，唉！

▲□□□□/青蛙



七俠五義

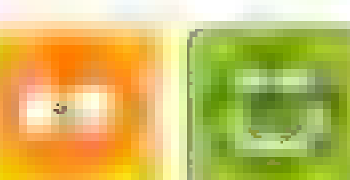
第一次在雜誌上看到本遊戲時，我心裡就已經打算買下了，但是由於當時我沒有錢，所以失望的回家，我心想，一定要節省錢，從此後，我每天中餐由 50 元改成 30 元，不吃零食，不喝飲料。省了一個多月，體重從 42 瘦到 30 公斤（太誇張了），終於買了回家，高高興興的載好，進去遊戲，一玩起來，真想一頭撞死。雜誌說什麼動作流暢自然、畫面逼真攝人，真是××。我玩的時候，還以為在玩中古遊戲，裡面的人不像人，根本沒有殺人的快感。小弟我在此一一介紹缺點，(1)本遊戲無時無地的晃動，難以對準目標。(2)人不像人，大失臨場感。(3)敵人移動速度太快，簡直像「瞬間移動」。(4)說明書上的指示，和實際不一樣。無論如何，我現在最想做的事，就是把它 Del 掉。

▲□□□□/陳安

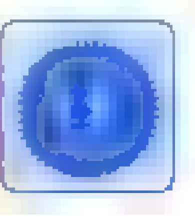
中華職棒

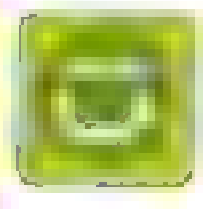
話說某日下午經過隔壁寢室，忽然聽見房門內傳來激烈的吶喊加油聲，心裡正納悶球賽還沒開打怎麼觀眾已經加起油來了?!推開房門，一眼便瞧見朝思暮想的「中華職棒２」正活躍在電腦螢幕上，等看到賽程表上下一場是象ＶＳ獅，再也按捺不住心中的激動，一腳踹開也是象迷的朋友，坐下來加入戰局……

進行到九局下半，看看陳義章主投前八局雖然可圈可點，只失掉一分，但外野的林易增屢救險球，而且到了八局已經有點體力不濟，加上挑戰孟憶補的「前車之鑑」，他的表現我已經很滿足，所以換上當天狀況最好的陳逸松救援，沒想到……才投第一球就聽到一聲慘叫聲—失控了！接連投三球就有二球失控，被擊出二支安打，一看下一棒是今天狀況超好的羅敏卿，為了確保領先兩分的戰果，趕緊換上黃廣琪救援，第一球以好球進壘，第二球本來想用壞球吊他，結果伴隨著球出手的同時是一聲「啊～！」一球又失控了!! 只見小白球平穩的飛向中外野……再見全壘打！嗚嗚……





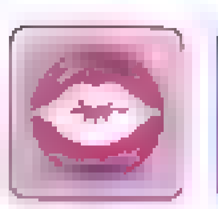
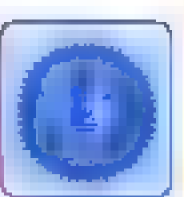
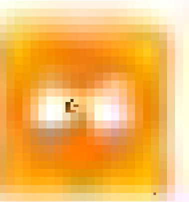





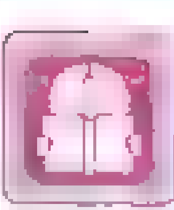
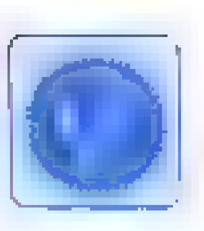














行筆至此，不禁仰天長嘆……或許，下次製作群會考慮加入「投手暖身」的設計，這樣救援投手如果因為暖身不足或過度而造成失控，心裡可能沒那麼「鬱卒」吧……

▲□□□/悲情經理

八女神物語

當此遊戲未出片時，廣告上說它多好多好。因此當它出片時，我馬上買了一套。但玩過以後，卻感覺不如不買。

它在圖形、音效、操作上，都有蠻不錯的感覺，但在劇情上，卻很薄弱，甚至可說是沒有劇情。它在封面上說是角色扮演類遊戲，可是其中最重要的因素為解謎及其過程，卻沒有出現。你唯一要做的，就是殺敵人以賺金錢及經驗，買更好的裝備，以便對付魔王。而且這程序是不斷的重覆下去。

另外，和村民的對話，有許多都是不必要的。除了在第一關和村民談到第一位女神被封印在空中花園內，其餘的在你救了女神後，女神會把下一位被封印的地點告訴你。

在此遊戲中，有二個寶物（封魔水晶和六芒星印），這二個物品在戰鬥時無法使用，但若沒有拿，卻看不到真正的結局。拿這二個東西的作用，只是看結局而已，這感覺真的是很不愉快。

此遊戲除了練功升級有RPG的型態外，其餘的卻看不到RPG的影子。當初若把它歸類在動作或其它較不需劇情的遊戲的話，或許比較不會那樣失望吧？

▲□/W.C.C

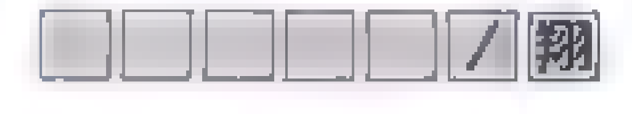
鹿鼎記

身為金庸迷的我，最喜歡的作品，無非是鹿鼎記了，這次軟體世界所推出的GAME，又讓我回味了一次。這個GAME裡韋小寶的妙語令我開懷大笑，我想如果你玩GAME的目的是要放鬆一下心情，鹿鼎記可說是最佳的選擇。此外它的畫面及音效都做得不錯，尤其逗趣的是若和狗兒交談還有〝汪汪〞的叫聲呢，另外海大富的咳嗽聲、還有馬兒的嘶聲都十分棒，也可見製作人員投注了不少心血。不過也有些地方不太對勁，例如皇宮內鬧刺客時，去找侍衛總管多隆，他居然還是告訴你之前的話，彷彿不知道有刺客？而且在說話時前面會有一個人物圖像，以表示說話的人，但有些地方卻明顯地有錯誤，令人啼笑皆非。另外不知道為什麼，筆者經常玩到一半會當機，不知道是不是光碟版製作發生問題？特別是與一些強敵打到一半忽然就……。真是氣死人。另外希望鹿鼎記的續集製作時，能把謎題難度提高一點，像我從頭玩到尾都十分順利，（真是少見）感覺上就比較沒有挑戰性，總而言之，不論你有沒有看過金庸的鹿鼎記，都應該玩玩「軟體世界」的鹿鼎記！

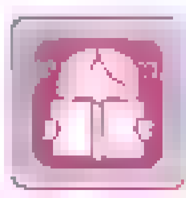


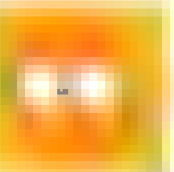


相信玩過三國志的玩家都知道，武將有些能力在戰鬥中或訪問名士時可獲得，較平常的是步兵、弓兵、或政治力提升等。在一個偶然的機會（訪問名士），我方武將趙雲獲得了「落雷」之計，為了試驗這密技，我挑了一個「雷雨之夜」，以趙雲為主將，黃忠、龐統為副將的三萬大軍，進攻虎牢關，待敵我人馬就定位，子龍便施展落雷，剎那間一道光使螢幕閃了一閃，好死不死擊中了我軍（△※×？…），軍隊單位由300驟減為34，老天啊!!所謂大丈夫能屈能伸，此時不溜更待何時？便退至宛城。後來經過幾次才知原來落雷是靠「機率」的。PS：落雷計必須在城外且暴風雨之夜才能使用，能否打中敵人概不負責。

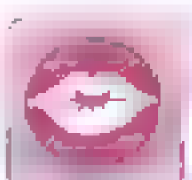
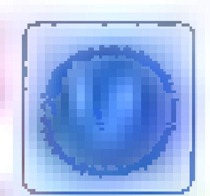








遊戲獵人



●出版公司／天堂鳥

本文作者／鍾　情

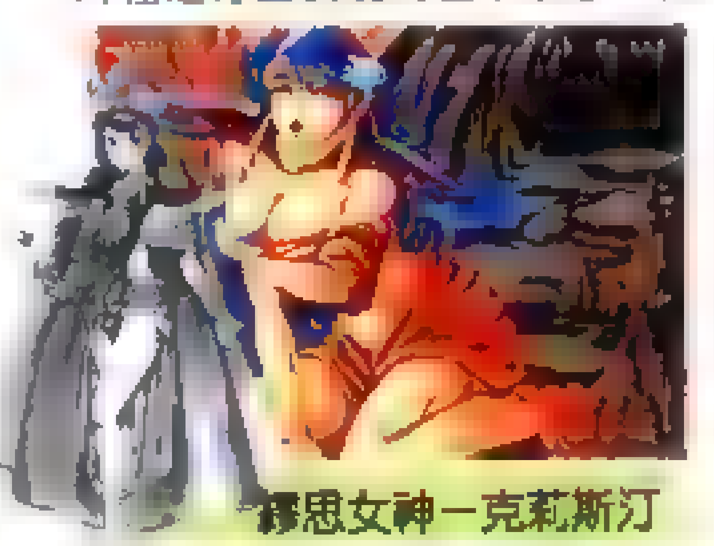

與村民對話畫面

在八女神物語未上市前，便聽說這套遊戲除了〝燈光美，氣氛佳〞之外呢！還有很多熱情奔放，豪邁不妓的妹妹。於是乎，筆者拿到遊戲之後，便迫不及待地想見識、見識這八位女神到底有何過人之處？首先在此聲明，筆者手上的版本是身心安頓版（普級版），而非氣血洶湧版（限制版）。雖然因此對編輯部頗有微詞而心生怨懟（觀擊甲：是嗎？觀擊乙：安娜！），但對出版公司以寄身份證影印本及同卡兌換限制級版的作法，筆者雖非衛道人士但也深感贊同，如此算是傳達了『軟體分級』的概念，值得推而廣之。當然啦！以筆者如此根深蒂固的狼性，自是限制級的忠實信徒，於是透過幾位郵差的輾轉相送，光溜溜的八女神就正式登場囉！

【發育不良的劇情架構】

故事發生在古老的亞特蘭提斯大陸，由於黑暗大帝－法拉無情的肆虐，島上的人民頓時陷入水深火熱的困境。太陽神宮殿也因此危在旦夕，眾女神雖極力抵抗，終究還是逃不過這場浩劫。為了正義與光明能重現人間，太陽神－特洛斯便將剋制法拉的終極法術－狐媚大法，分別禁錮在八位女神的身上，並派精靈芙雅前往威瑪村，找尋其子阿卡迪亞，唯有稍著他人神混合的血統，狐媚大法才能發揮出足以摧毀法拉的力量。而故事便由此慢慢揭開序幕……

八女神物語（以下簡稱『八』片）的劇情以希臘神話為基本架構原意甚好，可惜編劇沒將其好好發揮，而把着力點放在視覺效果上。要知道一套遊戲是否受玩家歡迎，進而讓人津津樂道，劇情部份絕對相當重要。『八』片在這方面表現的並不理想，甚至可說是單調，平鋪直述的情節，根本毫無曲折可言。玩家只須要重複撿寶物、殺怪物、救女神的步驟，即可輕輕鬆鬆地結束遊戲。筆者以為單線發展的遊戲，若要避免落入單調的窠臼，應可在主線情節上穿插些許的支線任務，或許事件的發生與遊戲完成並無直接關連，但藉著這些增加戲劇效果的任務不僅能延長遊戲的壽命，相對的也提高了整體的故事張力。舉個例子來說，相信玩家都知道 NEW WORLD COMPUTING 所出版的魔法門系列吧！其遊戲旁支任務特多，但這些只為了使玩者更了解魔法世界，而與完成遊戲無關的小任務雖然繁多，但卻也成了該系列的特色之一。


繆思女神－克莉斯汀

【輕鬆方便的戰鬥指令】

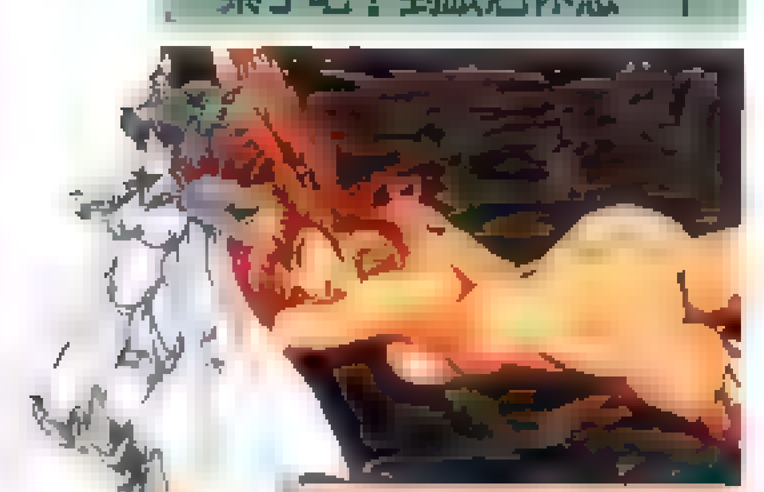
戰鬥部份『八』片採回合制，且戰鬥指令選單類似 SEGA 的 RPG 名作－光明與黑暗的選單模式，操作起來可說相當方便。至於怪物的強弱設定還屬適中，造型也頗富變化性，對戰時所能施展的招式和法術雖不算多，但其效果與花招還算華麗。因此，一般來說玩家不須刻意練功即可完成拯救亞特蘭提斯大陸的神聖使


人物裝備，檢視狀態畫面


空中花園內的樹妖



累了吧！到旅店休息一下



高雅女神—黛安娜

命。當然啦，若你執意非要練到天下無敵、宇宙無雙的境地呢？筆者也不便反對，但是……（註）此外武器與裝備的顯示畫面則是本遊戲的一大特色，武器、護甲都以圖形顯示，且三位主角所能裝備之物品皆以大致分類過，如阿卡迪亞使用的是刀劍與鎧甲類的重型裝備；精靈美雅使用的則以短刀、匕首和羽衣類的輕盈性裝備；至於賢者伊諾則適用法杖與披風等着重法術效果的裝備。玩家只須觀看圖形即可分辨物品該屬何者所有，對於經常考慮某項裝備該不該買的玩家應是一個不錯的設計。

【放縱視覺的精緻畫風】

在畫面效果的處理方面，『八』片秉承該出版公司一直以來的"優良傳統"。畫面精緻細膩自不在話下，且畫風也走向日本遊戲的格調。640 × 400 256色加上網點舖設所營造出的視覺感受，在國內同類型的遊戲當中算的上是成功。雖然話說不錯但並不表示沒有缺點。『八』片在一般行走畫面和戰鬥畫面，感覺還蠻像一回事，但是遊戲切換成交待劇情的"獎勵畫面"時（編按：就是那些會令人血脈賁張，小鹿亂撞的圖片啦），讓人有畫虎不成反類犬的感覺。怎麼說呢？筆者玩過的H-GAME雖然不多，但欣賞過的98類圖片並不算少（嗅……人稱江湖一匹狼的正是在下我），可是『八』片在這類圖片的處理上顯得不夠成熟，無論在圖形的構成、煽情的表達，美女的描繪……等等，都使筆



迷宮探險一景

孟菲城內的清涼秀

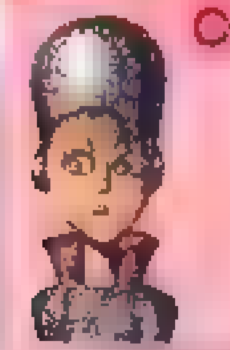
者覺得美感不足、低俗有餘。若能加以改善，相信畫面部份會更臻完美。

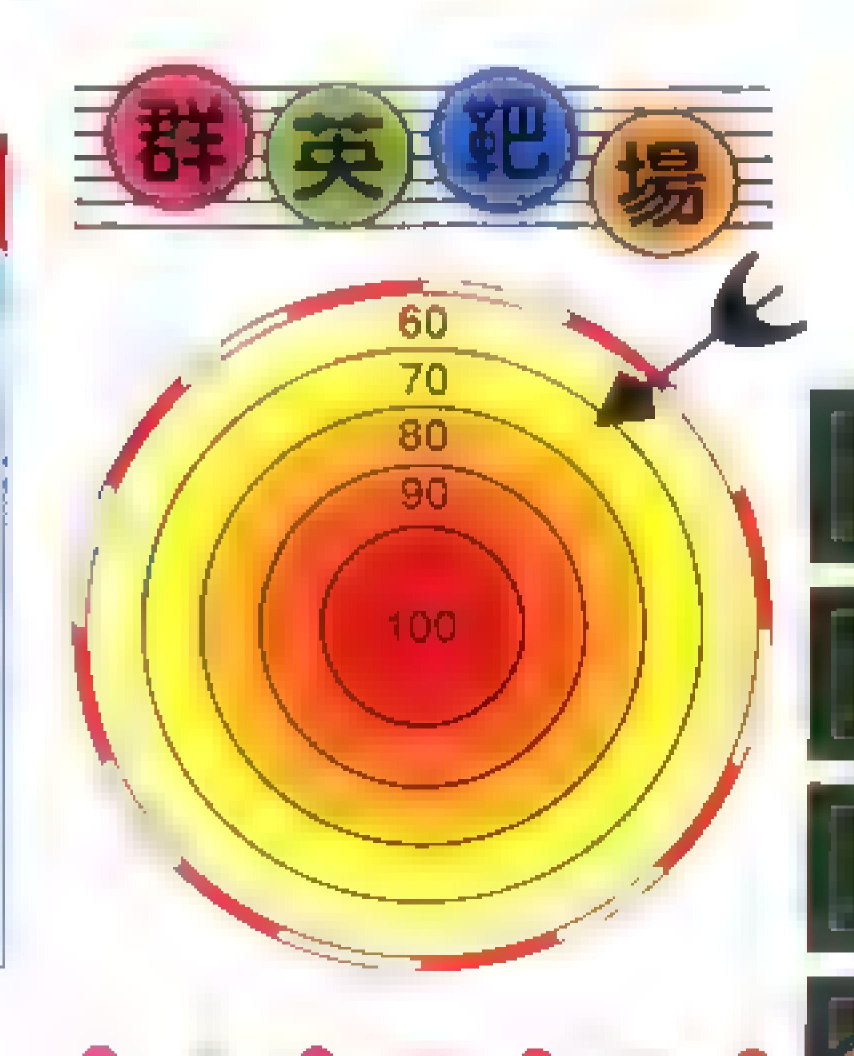
至於音樂和音效的評斷，由於筆者自認音感並不是很好，因此不敢妄下論言。但可以確定的是片頭的音樂真的很不錯，果然是出自名家之手。施法打鬥的音效表現並不突顯，在此就不再贅述。

整體來說，『八』片的舞台背景與劇情架構是一個相當不錯的骨幹，若能好好企劃其整體發展，再摒除程式上一些令人討厭的BUGS，應該會是一套受歡迎的作品。

註：遊戲中任一主角若經驗值達到第51級的標準時，只要一進入升級畫面就會發生當機的BUG。但經過筆者向天堂鳥資訊詢問後，該公司表示已針對該問題加以修正，玩家若有上述問題可向該公司索取更新版。

群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 與前作「冥界幻姬」比較起來，在戰鬥場景、人物、背景造型上水準提昇很多，較可惜的是劇情內容上較爲薄弱。沒有好好發揮神話那種天馬行空的特性。	 太過注重畫面效果而忽略內涵是其一大敗筆，且程式不夠完整亦是嚴重的致命傷。視覺效果則是唯一可取之處。	 美工方面頗具水準，但在整體企劃方面就顯得薄弱，而地圖上的流暢度也不是很好，升級的BUG，更影響了整個遊戲的進行。



遊戲獵人



出版公司／第三波

本文作者／*Knight*



民國 26 年 7 月 7 號，日本發動蘆溝橋事件，中國對日抗戰全面開始，隨著抗日戰爭的進行，日本軍閥認為美國最後終會介入中日戰爭，因此決定先下手為強，希望藉著一次成功的作戰行動迫使美國和日本談判，

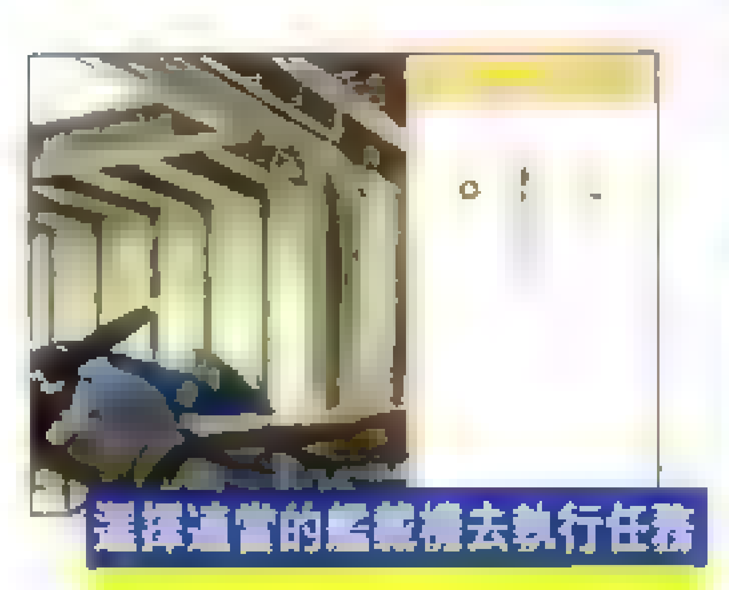

準備攻擊！


展現一下你的領導能力

並於民國 30 年 12 月 7 號偷襲珍珠港（但是日本在前一陣子所發表的聲明中依然否認那是偷襲，而怪罪於當時日本駐美的代表未能"及時"通知美國，完全是未能注意時差的因素所造成的結果），偷襲的結果造成美國 8 艘戰艦被擊沈或是遭到重創，另外超過 300 架以上的飛機被完全摧毀或是嚴重受損，不過還是有些重要的目標僥倖逃過一劫，如太平洋艦隊中的航空母艦、儲油槽等。經過這一次戰役，航空母艦也從以往輔助的角色，逐漸的轉變為戰爭中的主角，而艦載飛機攻擊的能力也逐漸被重視，改變了海軍以戰艦為主的大砲艦主義。

1942 太平洋空戰（以下簡稱 1942）便是以珍珠港戰役之後的珊瑚海、中途島、東所羅門群島、聖塔克魯茲、菲律賓海等戰役為遊戲的背景。

在遊戲中總共有四種模式供大家選擇，分別是航艦戰鬥、飛行員生涯、單一任務及創造任務。這四種模式中的單一任務，其實就是讓各位了解在 1942 中登場的各種飛機的性能。飛行員生涯和創造任務則是和其他遊戲一樣，不用多提了，比較特別的是航艦戰鬥。在航艦戰鬥中，玩者將帶領著一支特遣艦隊參與上述


選擇適當的艦載機去執行任務


飛機尾追視野

戰役，各位除了要當一名稱職的艦隊司令，派遣不同的艦載機去執行不同的任務，並且爲他們掛彈，指定目標，還可以駕駛飛機和對方進行戰鬥，並且切換不同種類的飛機；但是由於遊戲是以模擬飛行爲主，因此在本模式中你只能用飛機攻擊對方，即使是雙方的艦隊相遭遇，什麼事也不會發生，大家似乎是好朋友一樣，相安無事。一般的遊戲對於飛機的空氣動力學都只提到四個力（重力、阻力、推力和昇力），而沒有提到扭力，遊戲的手冊對於螺旋槳飛機上的第五個力（扭力）也特別的提出來說明，並且在遊戲中很詳實的將扭力的效應表現出來，造成在飛行中即使是不操縱飛機，飛機也會因爲扭力的作用而慢慢的偏向一邊，在加上遊戲對當時的飛機和戰爭背景做過一番考證，因此模擬的結果相當的逼真。


聽取任務簡報

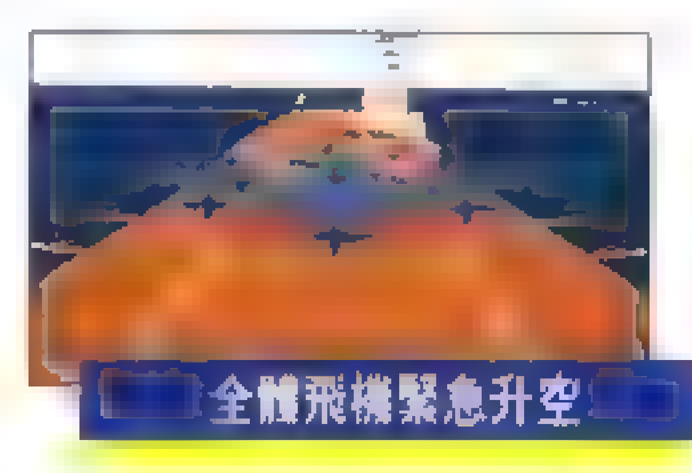

景色宜人的風景

當你要進行一次任務時，首先你必須聽取任務簡報，了解你的任務內容及航向，但是你並不會知道是否友機與你共同執行任務，而且更糟的是你距到目標之間的距離都不清楚，加上手冊並未說明各種飛機的最大航程，因此你如果多掛了幾顆炸彈後，便有可能會遭遇到油料不足的問題，即使我們是處在 40 年代，資料也不應該如此的貧乏。


注意！注意！敵機來襲


祝你好運

遊戲的手冊除了介紹最基本的飛機操縱外，並且還簡單的說明當時美、日雙方參戰的飛機、戰爭的歷史及背景，讓各位能夠夠清楚當時的狀況。不過說明書上有一些小錯誤値的改進，像說明書中對於攻角的說明是飛機和水平面之間的夾角，因此飛機在垂直爬升時的攻角便是 90°（事實上即使是目前的飛機最大的攻角也只能達到 30° 左右），攻角應該是飛機的機翼和通過飛機機翼氣流之間的夾角，因此當飛機和水平面之間的夾角越大時，造成通過機翼氣流和機翼之間角度越大，使得機翼所能得到的升力越小，所以飛機只有用速度換取高度，造成飛機速度的降低，甚至是失速。本遊戲在操縱方面，只支援一般的搖桿、 Thrust-Master 的 WCS 及 RCS，因此如果各位玩家有 WCS 及 RCS 的話，玩起遊戲會比較方便；尤其是 RCS 的幫助更大，因爲只有 RCS 才能控制 1942 中飛機的尾舵，以抵銷飛機螺旋槳所造成的扭力，使飛機保持水平飛行。至於 FCS（PFCS）、 FlightStick（Pro）系列的搖桿，遊戲並未支援其上特殊的按鈕，因此只能拿來當普通的搖桿玩玩罷了。


全體飛機緊急升空

在 1942 裡面，雖然各位可以藉著按鍵觀看飛機前、後、左、右方的視野，但是遊戲中還提供了一個虛擬視界座艙的功能，只要按下 Alt-F1 後，再按著搖桿的二號鈕不放，即可經由移動搖桿來改變視野，查看四周的狀況，功能是和「太平洋戰將」很像，不過要麻煩多了；這個功能在那一個沒有雷達的時代，似乎是掌握敵機動態的最好方法，不過當你進入虛擬視界座艙的時候，你並無法繼續的操縱你的座機，而在 1942 中，要使飛機保持水平飛行並不是一件簡單的事情，很可能在你〝欣賞〞機外的景色時，飛機就會突然墜地而損壞（除非你是將飛機設定在不會摔毀的狀態），因此由於飛機操縱性的問題，使的此項功能變成不太實用。


考據詳實的座艙

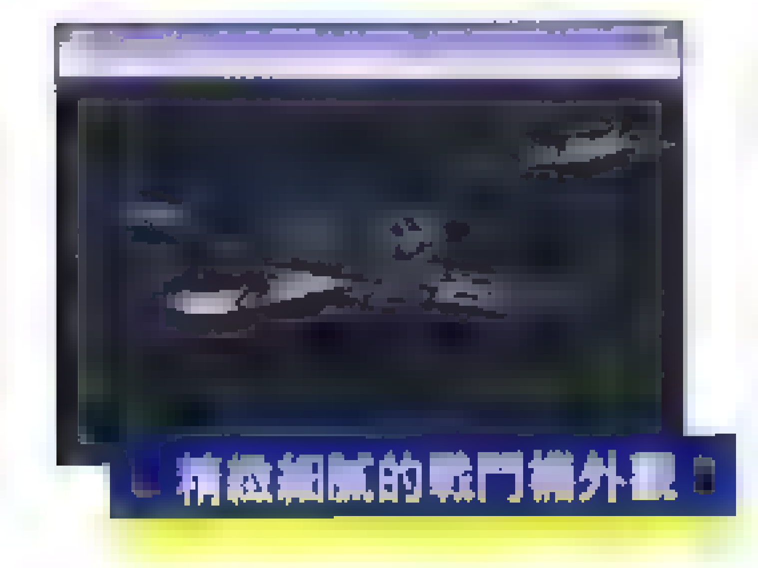
模擬飛行遊戲最重要的就是對於各種飛機的模擬程度，當然我們不可能眞的飛過上述飛機再來告訴各位遊戲模擬的效果，但是就一些技術資料及遊戲中 AI 的表現來看， 1942 對於各種飛

機性能的描述還算不錯，至於AI的表現只能說是差強人意，即使是你的機群數量佔了極大的優勢，和敵機對戰的結果還是慘不忍睹；而且自動駕駛也有判斷上的問題。

在畫面方面，1942是採貼圖的方式，各種飛機的考據非常詳細，像真度極高而且天空中還可以看到一片一片的雲彩，不像有的遊戲，天空永遠都是"萬里無雲"的狀態，畫面給人的感覺極佳；但是飛機如果裝載炸彈或是副油箱之後，從外部的觀點觀



轟炸視野



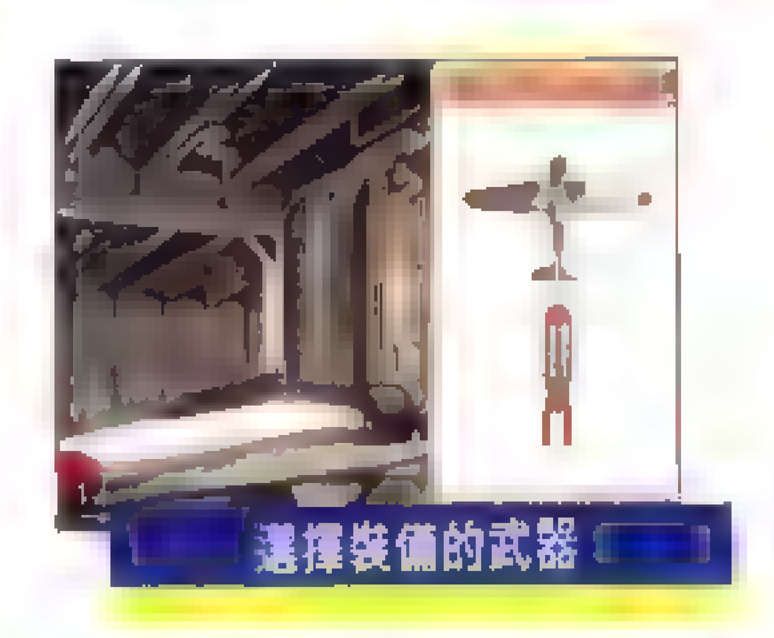
精緻細膩的戰鬥機外觀



遊戲背景簡介

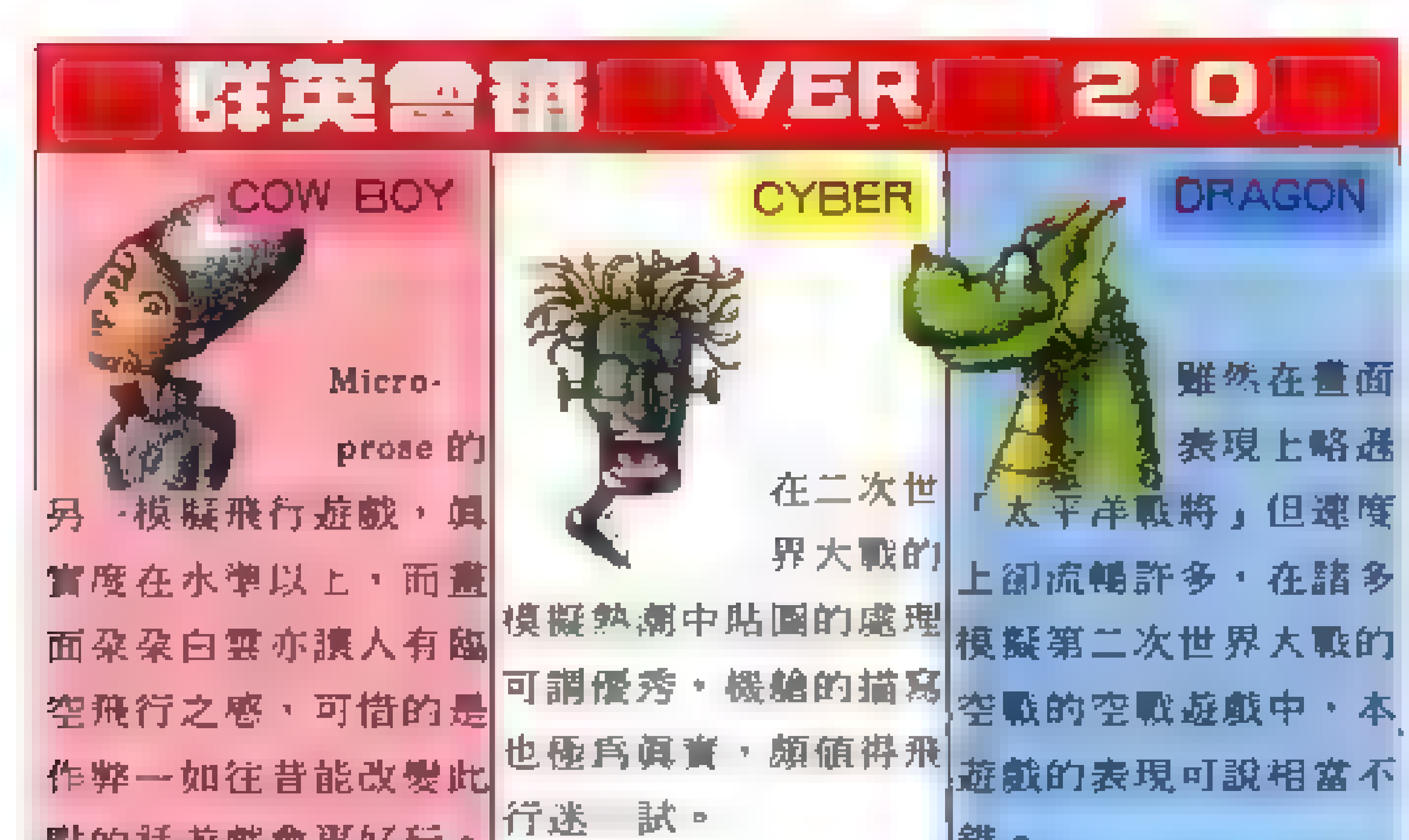
看，飛機根本什麼東西都沒有裝載，只有在投彈的時候，炸彈才會突然的出現（難到那時候的飛機已經採用武器艙的方式攜帶武器），MicroProse在以前的遊戲已經有辦法將武器貼在飛機外，現在為什麼技術又退步了？如果要享受高畫質而且又流暢的畫面，那麼一台高速的電腦是少不了的。筆者以486DX-33、8MB RAM、ET4000/W32i（VL BUS）玩1942時，將全部的畫面選項都調到最高，此時就可以很明顯的感受到延遲的現象，切換視野時，，必須先等一會兒，畫面才會改變；不過如果是以Pentium-90、16MB RAM、ET4000/W32p（PCI BUS）玩1942時，畫面將會變得極為流暢，玩起來實在很過癮，不像太平洋戰將那樣，即使是用Pentium電腦，畫面流暢度改善的程度依然有限。

至於音樂及音效方面，1942只能選擇單一發聲的方式，如果選用音效卡的話，因為音樂是採取MOD檔的方式撥放，因此表現有一定的水準。但是當筆者選擇以GM為發音方式，在遊戲撥放片頭動畫時，你猜發生了什麼事，居然沒有音樂，筆者很確定那不是我的設定和配備的問題，畢竟我是用MPU-IPC-T界面卡和Roland的SC-55 MkII音源器



選擇裝備的武器

。1942中的音效表現還算普通，螺旋槳轉動的聲音會隨著油門而改變，只是機槍（砲）發射和爆炸的聲音聽起來震撼力稍嫌不足；另外就是遊戲即使是選用SB Pro也沒有立體聲的效果，讓人覺的MicroProse對於1942的音樂和音效方面似乎是相當的馬虎。不管如何，對於二次大戰和飛行迷，1942還是非常值得一玩的遊戲。



群英會審 VER 2.0

COW BOY

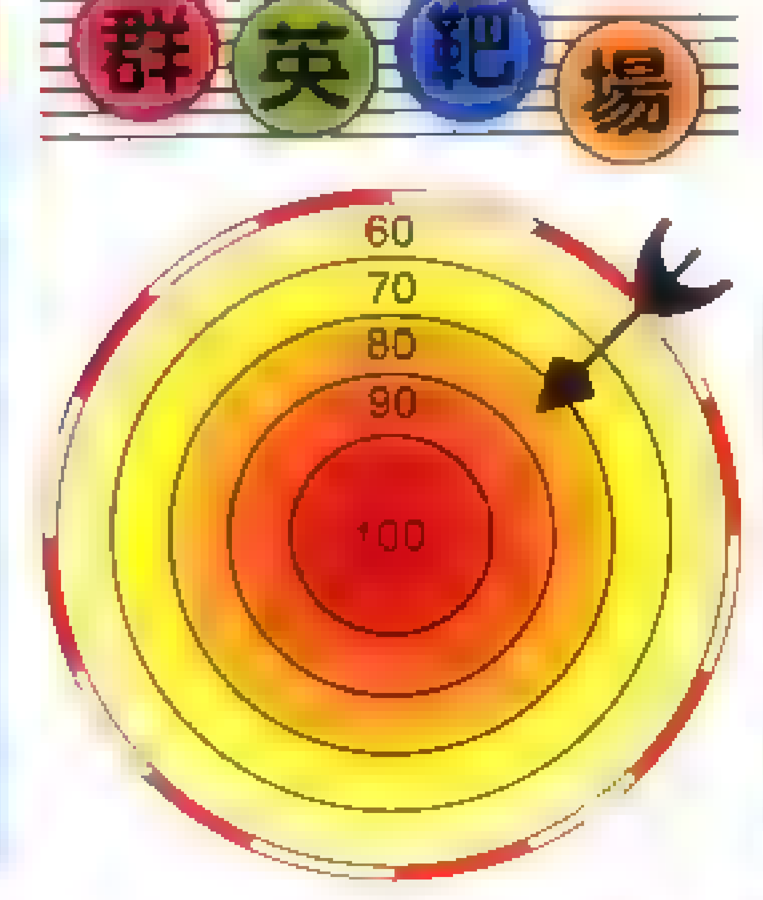
Microprose的另一模擬飛行遊戲，真實度在水準以上，而畫面朵朵白雲亦讓人有臨空飛行之感，可惜的是作弊一如往昔能改變此點的話遊戲會更好玩。

CYBER

在二次世界大戰的模擬熱潮中貼圖的處理可謂優秀，機艙的描寫也極為真實，頗值得飛行迷試。

DRAGON

雖然在畫面表現上略遜「太平洋戰將」，但速度上卻流暢許多，在諸多模擬第二次世界大戰的空戰的空戰遊戲中，本遊戲的表現可說相當不錯。



遊戲獵人

魔域傳奇：神聖之符





Ravenloft 是使用 AD&D 第二版規則，由 SSI 旗下的 Dream forge 公司所推出的三 D 即時角色扮演遊戲，下面我們就一項一項的來看它的優缺點吧！

硬體需求

Ravenloft 要完全發揮它的遊戲效果的話，需要 577000 bytes 的主記憶體，和 2720000 bytes 的延伸記憶體（ XMS ），可分別支援數位音效和音樂的輸出。Ravenloft 有光碟版和磁片版本，筆者手上的是磁片版的遊戲，install 後佔 16MB 左右的硬碟空間，而光碟版的 Ravenloft 據說有 333MB 的資料，需要雙倍速以上的光碟機，install 後需佔 25MB 左右的空間，CD-ROM 版有更多的動畫，全部出現的人物都有全程的語音，而且比磁片版的遊戲多了一些人物、怪獸，和一個額外的支線任務，許多怪獸和物品的圖形都更加的精緻，不過因為某些原因，筆者只能拿到磁片版的遊戲，所以下面評析都是就磁片版的遊戲來看的，與光碟版無關。



故事情節與遊戲規則

故事是發生在一個為毒霧所封閉，由吸血鬼史卓德領主所統治，怪獸橫行的巴隆尼亞大陸（ Baronvia ），但故事的開始卻是在另一個世界，故事中英雄的故鄉，英雄們為了追回自己主子的護身符，不慎誤入了巴隆尼亞，也踏上了消滅邪惡力量，追回失物，找到歸鄉之路的旅途。



Ravenloft 中十分特殊的是有相當濃厚的南歐風味，整個背景很明顯的類似電影 Dracula 中羅馬尼亞偏遠山區的氣氛，其中有些鏡頭簡直就是 Dracula 的翻版。另一個特點是在創造人物的過程中和一些遊戲中的情節內融入了神秘的流浪吉普賽人和他們賴以謀生的撲克牌前身，至今在算命中仍然佔了重要地位的塔洛克（ Taroka ）紙牌（讓我不禁想到了空條承太郎的白金之星……），給玩慣了 AD&D 系列的玩者有相當不同的感受，再加上這些模仿塔洛克紙牌的創造人物卡片也相當細緻，不會令人有粗陋的感覺。全程的故事內容則是十分老套的對抗吸血鬼而尋找聖器的旅程，只不過熟悉 AD&D 規則的玩者都會知道，只要一扯上吸血鬼，就必有成群結隊的不死怪物，而且一些較為高段的不死怪物如 Spectre 、 Banshe 、 Wright 等都具有吸取經驗等級的能力，

●出版公司／軟體世界

本文作者／*Lucifer*

不小心被打中一下，可能就要重提進度，這並不是說 Ravenloft 刻意刁難，只是背景如此，難度就不免會提高許多，有意接觸 Ravenloft 的玩者最好要有心理準備，因為這裏沒有可恢復失去等級的法術或設施，多存多提多花時間才能避免損失。

畫面、美工 音效、音樂

如果筆者沒有認錯的話，許多 AD&D 迷應該也可以認的出來，製作 Ravenloft 的工作小組應該是和〝魔界召喚〞，〝惡魔禁地〞的班底之間必定有相當的關聯，美工的畫風十分接近，甚至有些人物的肖像還曾經出現在上述的遊戲，對於風景或地下城的布景繪製都十分有水準，剛好可以表現出 Ravenloft 的低調風格，D 畫面在筆者的機器上（ DX4 100 ， 24M RAM ）跑得十分順暢，只是有些布景如雕像等，因為只有繪製二度空間中 90 度角的景像，所以可能在某些角度看起來這些布景會有點不太自然，算是一點小缺陷。音樂則是十分





的多樣化，即使在同一個地下城中也有三四首曲子可以交換著聽，再加上每一首音樂都是十分深沈灰暗或陰冷懸疑的與整個遊戲的背景契合的十分恰當，表現的十分稱職，只是有幾首音樂在筆者的 CM-32L 上會有很奇怪的雜音，筆者也不明白是怎麼一回事。在音效的部份以筆者的磁片版配上 Pro Audio Spectrum 效果很棒，幾乎每一種怪獸都有一段錄製的吼聲，野狼有狼嚎，殭屍有鬼哭，在這些怪獸出沒的地方這些叫聲會不斷此起彼落的出現，提醒玩者他們的存在，筆者常常會被這些奇佳的音效嚇 大跳，



再加上武器擊中每一種怪物都會有不同的哀叫聲，真是十分過癮，只是有時遊戲會抓錯音效，個屍出沒的地方來上一段狼嚎，非常的不搭調，但這仍不能掩蓋 Ravenloft中音效運用的良好優點。

遊戲的設計規則與進行

遊戲的特色是 3D 即時，那麼自然是以類似〝魔眼殺機〞的方法來進行的；但筆者從很久以前就一直不贊成 RPG 用即時而不是回合制進行，因為單純的從以前的遊戲 -直到Ravenloft的設計來看，以武器攻擊通常都只需要按滑鼠鍵一下，而要施法的話，須使用滑鼠浮標至施法地點和至少一次的按鍵次數，所費的時間就一定會比較長，相比之下玩者下意識的會倚靠單純武器的攻擊，而使得 RPG 中佔很重要地位的魔法變成是只能在戰鬥前，戰鬥後使用的輔助器材。筆者一直認為 AD&D 系統中施法者需花一回合時間準備的規則就已十分接近現實(不過在 Darksun 中好像取消了這等待的一回合)，不需要在 RPG 中把戰鬥的部份做成即時，一方面對玩者自身本就略是需腦的反應，一方面戰鬥中如果真要施法的話也只限於攻擊性的法術，使得醫療性的法術喪失了在回合制中及時補強的地位；如果即時制的施法能簡便到跟武器攻擊一樣快，嗯！那很好，可是即時制的真實優點必會隨之而去，為什麼不用原來的回合制呢?!Ravenloft 也是一樣的狀況，筆者自己平常可說是完全依賴武器的攻擊，魔法則因為投資報酬率必定較低(以四個人的隊伍來說，筆者前排二人都使用魔法武器，再加上後排的兩人使用的魔法發射武器，一次總攻擊至少殺傷力在 十點以上，況且施法時間至少足夠一次半的總攻擊，這樣一比高下立見AD&D 在五級以內的法術很少有殺傷力這麼高的。)，使用度低到令筆者痛心，不過這是即時遊戲的通病，只是因為Ravenloft 是這類遊戲中最新的，而就必需負擔起改善的責任，缺點如果還在，我們就只好歸罪於 Ravenloft 了。



剛開始隊員只能創造兩個，偏好專職人物的玩者在這裏又要多受一種限制，不敢冒險創造專職人物，原本這類遊戲中隊伍可容納的人物就不多，再加上必需為 NPC 預留空位，就會變成這種二人部隊的慘況。不過Ravenloft 中有一個與筆者記憶中的 AD&D 規則不太吻合的規則，Ranger 流浪者可由非人類擔任，也就是說 Ranger 的職業有兼職的可能，可是這跟 Ranger 的設計本意就有衝突，原先 Ranger 的設定就是 Druid 系的戰士，在較高級時也可以施展牧師的法術，這種本就具有兼職特性的職業再設計成可以兼職實在沒有多大意義。



人物的裝備則是採用所謂的紙娃娃系統，Ravenloft 在這一方的表現十分花俏，護甲上面還有一些標示的標誌，防護力相同的盾牌也有許多樣式，至少這一部份玩者會相當滿意，只是頭盔這項裝備既沒有降低 AC 的作用，也不會特別保護頭部，它的功能實在是令人費解。

遊戲中還有提供自動繪圖的功能，它也像 Ultima Underworld 一樣可以讓玩者在上面自行書寫或修改，可說十分方便，連幻象牆在地圖上也會標示出來，只不過原來應該標示的傳送點(有這項功能)卻不會出現，實在有欺騙玩者之嫌，同時也會讓玩者浪費許多時間。

用來限制情節進行的方式則是十分老套的 Key-Lock 的方式，沒有 Key 就不能進入這個鎖住的地方，這雖無新意，但應該還是十分穩當的，只是有 段情節



設計不當，會讓玩者遭到很多的困擾；有一幢任何時候都可進入屋中有一個幽靈會要你替他去墓園報仇，之後就會在你一個隊員身上下詛咒，如果隊伍進入了別的地區（前去墓園不必經過的地區或建築物）這個隊員就會昏過去，這時出現了兩個問題：第一、墓園在哪？沒有任何訊息告訴你，雖然有個地方很像，但是進去前是完全不知道的。第二、墓園不是一開始就可以進去的，玩者要先去教堂拿到Key才行，如果玩者太早接下這項任務，可能就必需帶著一個植物隊員四處亂跑，或是重提很久以前的進度。



Ravenloft中另一個令人不悅的設計就是隱藏在牆上的按鈕了，它並不是說看不見，而是你必需要正對著它才能明顯的看見，如它在走廊的兩側，當你快速的走過時根本就不可能注意到，偏偏有一段謎題就是要在廣大的地下迷宮中找到七個按鈕打開七個連續的門（遊戲也沒任何訊息告訴你這一點，你只知道門打不開而按鈕也不像正常的門一樣在旁邊，這是筆者偷看攻略才知道的。）話說筆者卡在這裏，爲了證明這不是BUG（ Ravenloft BUG），弄了一本攻略來，一瞧之下，弄開了七道門，筆者自己也找不到第四個按鈕，正慶幸自己有攻略幫助，再瞧之下，大驚失色，一～七號按鈕中獨獨漏列四號，筆者只好放棄，這裏不免要責怪Ravenloft的工作小組了，遊戲中BUG多也就算了，竟連攻略也有蟲蟲……，Ravenloft中還有許多謎題很難解，並不是它的難度很高，而是無跡可尋，找不到一個牧師的骨頭，不知道要把金粉灑在雕像上，這些都是令老手失眠的設計……



蟲！蟲！蟲

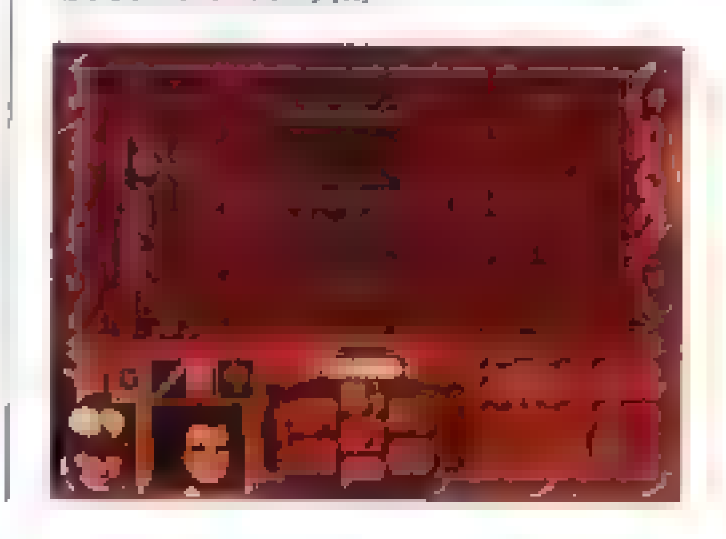
Ravenloft中的蟲實在是多到令人害怕的地步，創造人物時可能當機，看地圖時可能當機，存檔會抓錯，還有兩隻很誇張的蟲，筆者一名半精靈，兼職戰士、法師、牧師，竟然完全施不出法師的法術，原本應該一起列出在選項中的法師法術卻消失不見，還有一個謎題是必需收集書中的



四片碎片，Ravenloft竟讓筆者只收集了一片就完成了任務，真是……；在物品的辨識上也有問題，筆者的兼職戰士竟無法使用長劍，玩過AD&D的老手都知道Elven Chain是法師也可以穿戴的護具，但筆者的NPC精靈專職法師就硬是穿不下去，除錯如此不徹底的遊戲實在很傷玩者的心。

結語

Ravenloft是被不正確的設計理念和許多的蟲掩蓋了光芒的遊戲，如果在國內上市時是重新除過錯的版本，那麼Ravenloft還是有許多的優點值得去品味，如若不然，筆者不希望玩者在它上面浪費太多的時間。



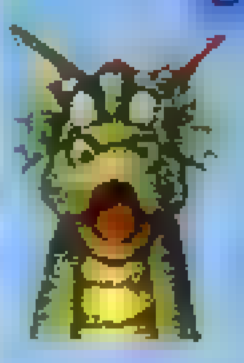
群英會審 VER 2.0

COW BOY



與一些SS所出的同類型遊戲比較，似乎內涵降低不少，不過如有玩家想要在RPG領域中增長見識，倒是該玩玩看，畢竟SSI的遊戲是有其一定水準。

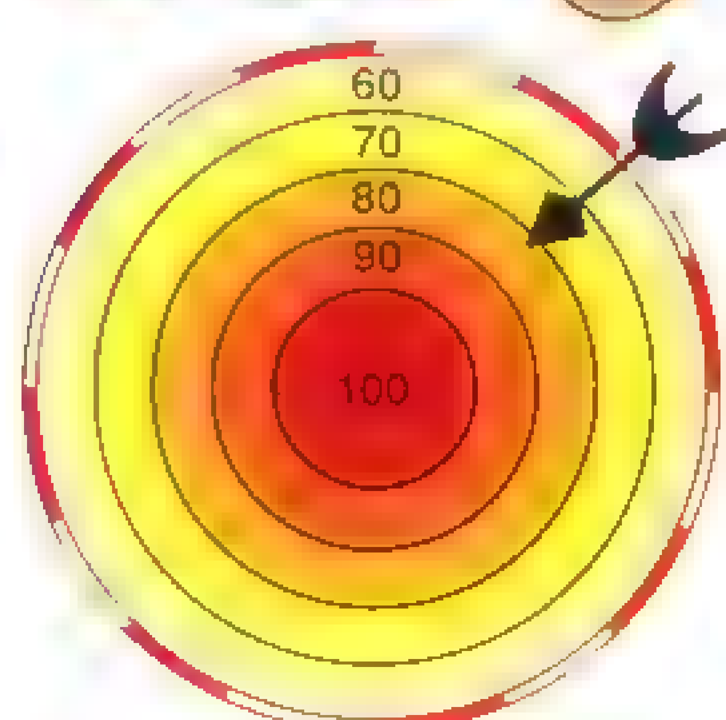
CYBER



劇情架構的完整度，有一定的水平。這也是SSI的遊戲向來注重的環節。但顯而易見的各種大小瑕疵，大大地降低了遊戲者探險的熱度。

DRAGON

以AD&D爲設定背景，在整體劇情上有相當的水準，但由於程式及檢查上的BUG過多，使得本遊戲遜色不少。







出版公司／松　崗

本文作者／徐國振

自從「地下創世紀」（Ultima Underworld）再度掀起「地下城」（dungeon）式RPG的熱潮後，各個遊戲出版公司紛紛推出類似的遊戲；今年，以發行「百戰小旅鼠」（Lemmings）聞名於世的Psygnosis也推出了一款地下城式RPG--「創世魔法師」（HEXX），遊戲磁片僅有2張，和現今大部份的RPG相比稱得上是袖珍了，當然遊戲並不是靠容量大小決定其品質，玩家們都知道RPG首重劇情，其次才是圖形與音效，讓我們來看看「創世魔法師」的劇情簡介：從前有個巫師叫做「無名氏」（The Nameless One），他企圖在魔法領域中稱霸，進而一統天下。在其國家有四個主要的神祇，分別掌管著四大領域（Earth、Dragon、Night and Chaos）的魔法能源，一般巫師藉由宣誓，獻祭品以取得各神祇的魔法能源，但「無名者」不想奉承任何一位神祇，他獨自進行各種危險的魔法實驗，將不同領域的魔法融合在一起，經過無數次的失敗，終於他製成一個巨大的魔法風暴，威力之強大連神祇們也招架不住！於是「無名者」將祂們一一封入「神聖護身符」中，然後以傳送術將四個護身符送往他認爲最安全的地方（也是最危險的地方）。接下來的劇情大概讀者們都知道了：組成一支冒險隊伍，找回四個護身符，打倒大魔王「無名者」，解救世界。

首先你從十數位人選中挑四個中意的組成隊伍（說明書後面有人物介紹可以參考），然後在進入「地下城」之前，電腦螢幕上會出現許多奇怪的圖案，你要根據說明書選出2個正確的圖案，否則會跳出DOS，筆者對此密碼畫面真是深惡痛絕，遊戲公司爲了保護著作權，而設密碼檢查原無可厚非，但「創世魔法師」中的密碼圖案大小皆同，在螢幕上找起來相當費力（傷眼力），再加上2個密碼都一定在不同頁數，每次都要花時間找頁次，這對花錢買原版遊戲的消費者而言實在很不公平，爲何不學學Microprose公司的作法，將遊戲知識和密碼相結合（如「文明帝國」、「鐵路大亨」），比較能讓人接受。



通過麻煩的密碼畫面後，終於要正式展開冒險旅程了，遊戲操作介面算是相當便利，所有必須的資訊都可在同一個畫面看到，不用切換整個畫面，值得一提的是在存取遊戲（Save / Load Game）時，螢幕上會顯現各個進度當時的場景縮小圖，讓玩者一目了然，這是個很不錯的點子，只可惜本遊戲大部分的場景都是暗無天日，所以要辨識各個進度有何差異不太容易。在自動繪圖的功能方面，本遊戲做得十分不錯，舉凡門口、商店、休息處等都有清楚的標示，連機關變化的最新狀態都會顯現，當你按下牆上的按鈕，即可立即查看地圖上有何變化。此外透過鍵盤上的F10、R鍵，玩家可以做切換視野大小（全畫面或¾畫面）、RAM SAVE（將遊戲進度快速存入記憶體中以備不時之需）的動作，也都是頗體貼玩者的設計，不過該遊戲操作界面在滑鼠按鍵使用上容易令人混淆，其滑鼠右鍵同時只有施法及取物二項功能，雖然遊戲程式會依情況變化滑鼠游標以茲區別，但玩者一不小心，就會弄錯，平白浪費魔法能源。



「創世魔法師」的圖形表現算是差強人意，畢竟二張磁片的容量不可能容納多少精美圖形，不過配合音樂的整體氣氛則營造得蠻成功的，此遊戲的音樂不多，但都蠻切合情境的，例如在行進時的音樂採用幽暗詭譎的旋律；在戰鬥時則轉爲急促激昂的旋律。在角色造型方面，敵人怪獸的動作相當流暢，不同的角色有其特殊的動作，不過在很接近自己時，全部變成一堆色塊了，當然聰明的玩家都懂得對敵人保持

距離，以策安全，同時視覺上的效果也比較好。

「過程比結果重要」是大家耳熟能詳的名言，筆者以爲在「創世魔法師」中，以戰鬥最爲精采，它採用即時戰鬥系統，不過你可以請電腦幫你的隊員揮刀、放箭，當然你也不會　閒著，你可以施展不同法術以阻撓敵人，如 Phase 術可瞬時移位到敵人背後；Confuse 術　可使敵人一時不知所措；或使用魔法物品攻擊敵人、施展醫療術治療隊友，最後你會發　現學會法術還是不夠的，還有一招「打帶跑」戰術是你非學不可的，在面對數倍於己方的強大敵人時，就靠這招保命了。



嗯…，還有沒有什麼精采之處？筆者想了半天也想不出來，筆者玩到現在的感覺是除了戰鬥以外，就是不停地找新的鑰匙，歷經各種關卡的考驗爲的就是找到更多的鑰匙！在地下城　RPG 最爲人津津樂道的莫過於尋寶了吧，但是你在此遊戲中大概看不到什麼寶箱，所有物品一律散落在地上，殺死怪物後，不用期待會找到什麼珍貴武器或物品，拿了地上的金子就可以走了，想找好東西不如花錢到商店買比較實在（四個護身符例外）。至於 RPG中不可或缺的升級系統，在此遊戲中變得十分簡單，只要睡個覺就知道隊員是否具備升級資格，如果可以升級並且足以學習新魔法時，畫面上會出現四個神祇讓你選擇其一，但是該升級人物若不具備足夠金錢則不能學到新法術，實在非常荒謬，睡眠學習也就罷了，還得在睡夢中數金子然後交給神明？雖然說可以日後籌足錢，再多睡幾次以學習法術，但這樣子既麻煩而且會錯失長效性法術。NPC（非玩者的人物角色）在 RPG 中具有重要的地位，適時地安排 NPC 出場可使遊戲生色不少，然而「創世魔法師」在這項卻付之闕如，除了商店老板還會說一、二句話之外，就沒半個人可以說話了，連隊員們都是一路沈默到底，此外由於這遊戲的敵人爲固定式出現，也就是說你在某地擊斃敵人後，該地就不會有敵人出現了，於是常見的情景是一行四人在地下城（或高塔）中跑上跑下，爲了找一把鑰匙，一路上死寂一片，遊戲進行上無法令人產生共鳴。我不禁懷念起 SSI 的「龍與地下城」系列的 RPG（軟體世界還有在賣！），雖然畫面、音效比「創世魔法師」差（3D 畫面小、音效只支援到 Sound Blaster），但是豐富的劇情架構，性格突出的 NPC 等等，使人沈浸其中，常常玩得廢寢忘食……。



結論：個人對此套遊戲觀感普通，不過比起大而不當的 Outpost，「創世魔法師」還比較有可玩性，況且它只有 2 片磁片，安裝簡便不佔硬碟空間，如果不是那套人生厭的密碼檢查，也許筆者會鼓勵大家買套「創世魔法師」，至少在夜深人靜時玩此遊戲，頗有鍛鍊膽量的功效。最後筆者要坦承本來是不想接此遊戲的評論的，但因人情壓力才…，遊戲評論本應力求客觀、公正，不過難免摻雜作者的主觀情緒，這點要請各位讀者多多包涵。如果你們有誰想替「創世魔法師」這遊戲「申冤」、「平反」的，歡迎投稿至軟體世界，好讓其他讀者看看不同的觀點。

編註：
請投至不吐不快專欄，申冤！



COW BOY



地下城式的 3D 角色扮演遊戲，缺少 RPG 那種創造人物，到處挖寶解決謎題的傳統項目，讓玩家降低不少樂趣，不過凝重的音樂聲配上詭異的地形，氣氛倒是掌握的不錯。

CYBER

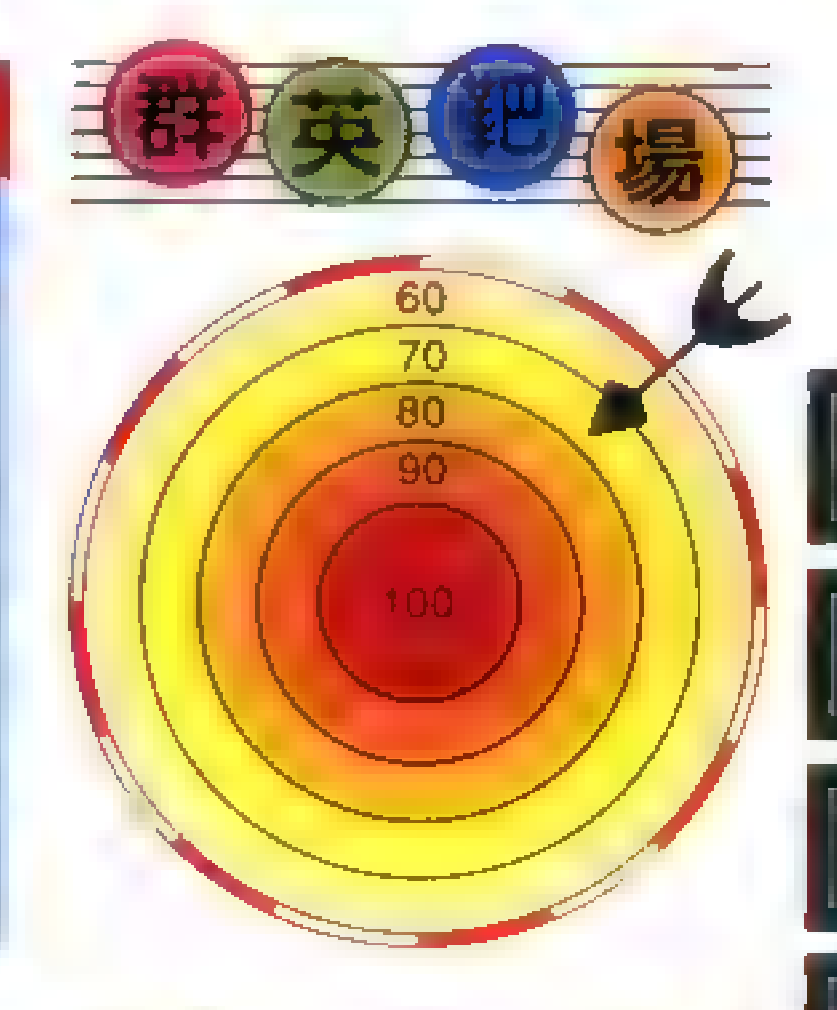


暗調處理的畫面，頗符合幽暗的地下城之探險情境。詳細的自動繪圖系統，對易迷路的玩家而言，更是一項莫大的幫助。可見容量之大小並不足以評斷遊戲的優劣。

DRAGON



以兩張磁片而言，能做到如此的內容，也算不容易了；不過缺乏 NPC 串場，使得整個劇情強力弱了許多。







特勤機甲隊

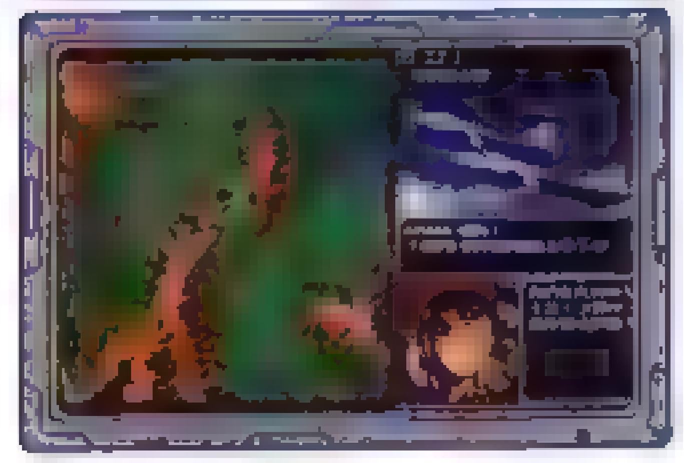
●出版公司／華義國際

本文作者／米　克



對於日本 9801 的玩家而言，《特勤機甲隊》（ Power Dolls ）應該可以說是無人不知、無人不曉的。由於這個遊戲的名氣太大，所以當華義國際宣布要將它改版成 IBM PC 版時，受到國內許多玩家的注意與期待。



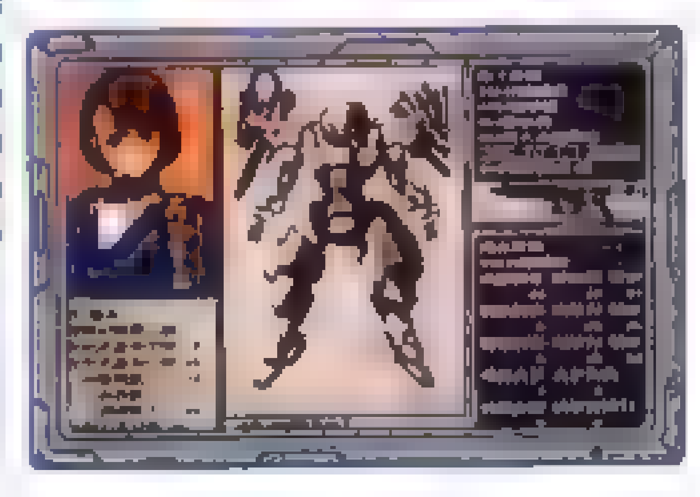


遊戲的背景是發生在西元 2455 年，由於地球的環境已經不適合人類居住，地球聯邦決定派遣移民到遙遠的歐姆尼恩星開拓。這群移民在歷經千辛萬苦後，終於建立自己的家園；然而由於地球的研究機構發表「亞光速」理論，地球聯邦政府決定派人來接收這塊土地。由於當地人民的強烈反抗，所以兩方爆發了激烈的戰鬥。玩家的任務就是要率領由一群美少女所組成的戰鬥兵團--Power Dolls，對入侵者展開攻擊。



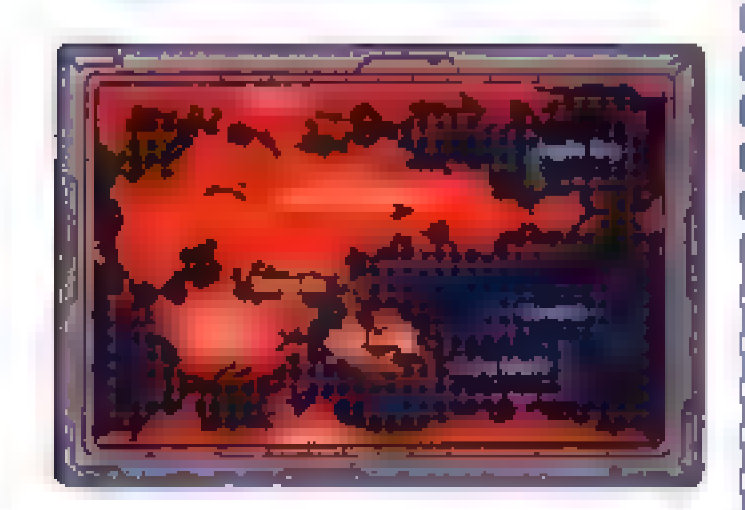
整個遊戲的進行方式是採用回合制的；但是因為任務的需要，所以也同時進行計時的模式，玩家必須在任務指定的時間內達成特定的目標，否則就有可能失敗。雖然是回合制，不過只要你的隊員擁有 D1 系的武器，仍可對在射程內移動的敵人進行射擊；這種設計可避免我方在敵人行動時完全沒有反擊能力的缺點。類似的設計在許多美、日的遊戲（如《完美將軍》、《幽浮》等）都可見到，但是國內的回合制遊戲都尚未採行這項改進，實在令人感到不解。

從每一次的任務報告中可發現，這是一個很「專業」的遊戲；詳細的戰場地圖、任務狀況及作戰計劃，與真正的作戰幾乎沒什麼差別。因為許多國外公司相當在意公司的形象及消費者的反應，所以都採用專業的企劃及編劇來參與製作遊戲；在《特勤機甲隊》的兵力狀況、行軍路線及火力支援條件的設定中，就表現出了這些專業的水準。相形之下，國內遊戲常出現一些矛盾的劇情、幼稚的對話，就顯得有點不負責任與不尊重玩家；在此也期望國內公司在注重聲光的改善之餘，能儘快建立專業的企劃及編劇制度，如此才能提升遊戲整體的水準。

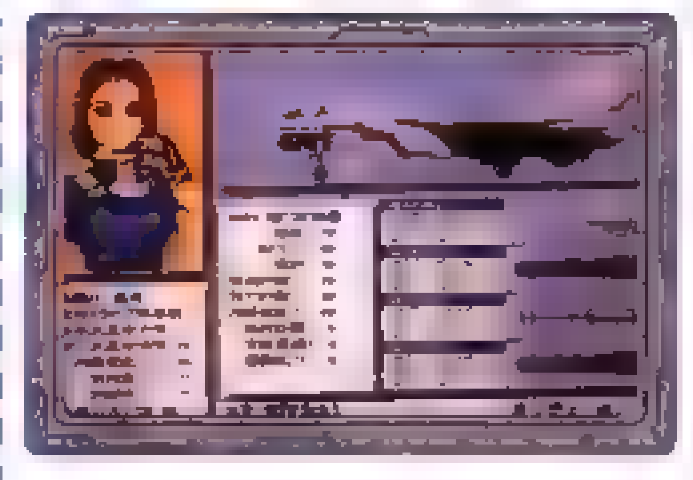


《特勤機甲隊》中比較特殊的一點，是採用 AP 值代表機甲兵的行動能力，每一個機甲兵所能移動的範圍、攻擊的次數都依 AP 值而有所不同；這種設計倒是與《幽浮》中 Time Unit 的設

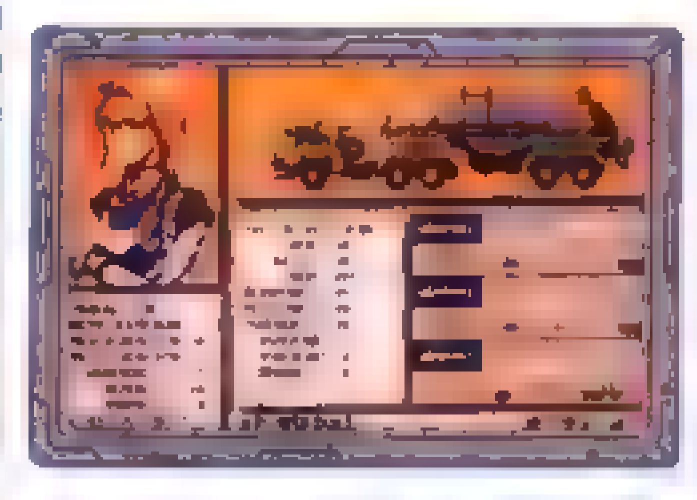
計有異曲同功之妙。計算 AP 值固然可以增加眞實性及趣味性，但是也拖長了遊戲進行的時間，通常玩家打一場戰役就得花五、六個小時以上的時間。



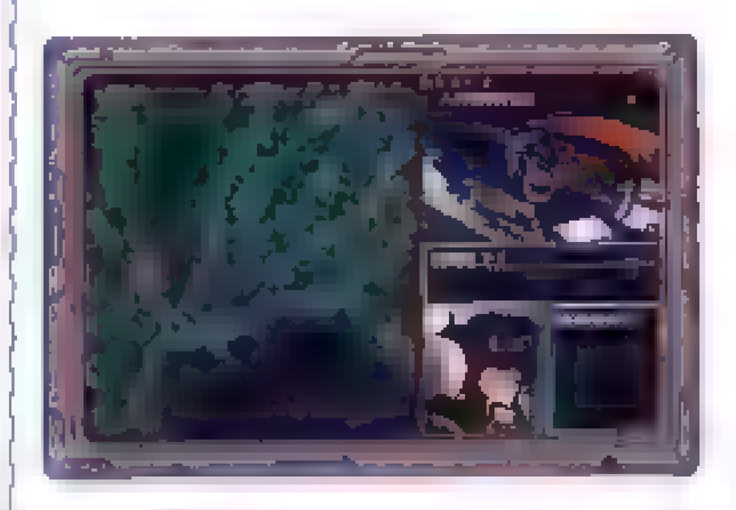
在 AI 方面的表現，《特勤機甲隊》的表現也相當地不錯，舉凡包圍、引誘、殲敵種種的戰術，電腦都應用得相當有水準，一般的玩家玩起來都會有點吃力；如果是生手級的玩家，那更是一大挑戰。不過筆者也遇到過很「奇怪」的現象：在第三關「解救人質」的任務中，筆者曾對集中營附近的森林搜索了近十個回合（因爲當時不知道集中營在山上），結果連一隻敵軍的影子也沒看見。後來筆者重玩，花了三、四個回合終於攻上山後，卻發現接下來的幾回合敵軍突然如潮水般從四面八方湧出，眞不知道這些敵軍是從那裡「空降」出來的？而且只要筆者不攻上集中營，這些敵軍就不會莫名其妙地出現，這種情況還眞的有點玄！



98 遊戲畫面的精美是衆所皆知的。雖然《特勤機甲隊》的畫面可能還比不上某些 H Game，但是比起大部分的國內遊戲可好了太多。音樂的表現則是普普通通，至少不會令人想要拔掉喇叭的插頭。不過根據筆者的印象，這個遊戲好像都沒有數位語音，大概是日本遊戲比較不注重這方面吧？



手冊的編寫方面，比起《美國的惡夢》要好上很多。雖然有些地方還是寫得很 Fuzzy，令人看起來摸不著頭緒；但是大部分的地方都有講到重點。提供武器的資料對玩家眞是一大幫助，不過可惜的是後來才研發出的武器都只有圖形及型號等簡略的資料，沒有射程、攻擊力等重要的數據。



摒除音樂及音效不談，《特勤機甲隊》在其他各方面的表現都稱得上夠水準，不愧是 98 的名遊戲。從《擂台美少女》、《美國的惡夢》到《特勤機甲隊》，可以看出華義在改版方面的技術已經日臻成熟；雖然從 98 改版有許多未知的風險，但是華義仍然投入這個市場，使大家都有一流的日本遊戲可以玩，這點是値得感謝的。筆者也期待更多的公司投入這個行列，使國內的遊戲市場更多元性，更有選擇性。



群英會審 VER 2.0

COW BOY



由華義國際移植日本 98 的遊戲，在戰鬥任務的設計上頗具眞實感，可讓玩家好好發揮作戰能力，而如能在音效方面加強則遊戲則更臻完美。

CYBER

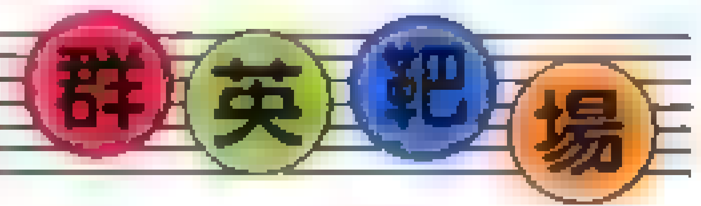


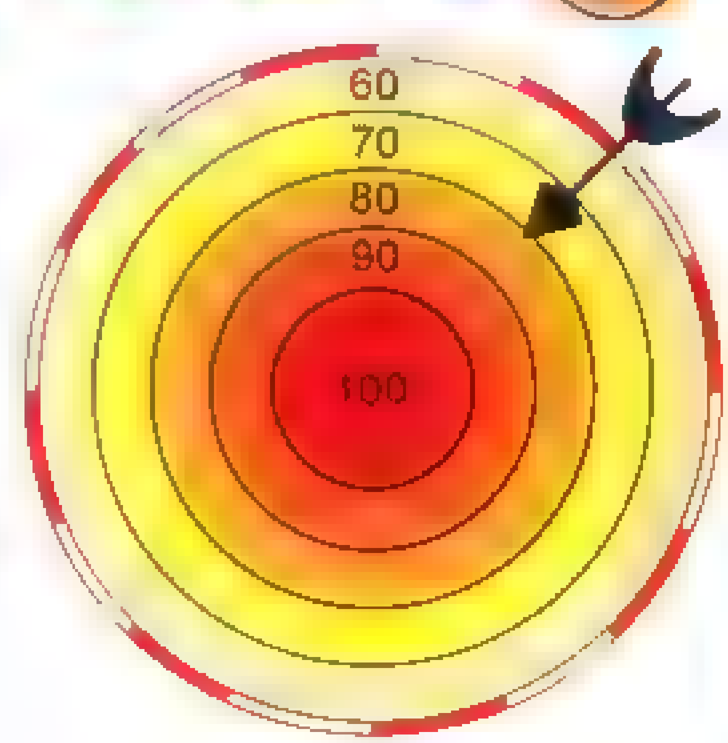
日本 98 改版的遊戲，眞不是蓋的。畫面和AI的表現都在水準之上，如果能加強聲光效果，那就更完美了。

DRAGON



對國內玩家而言，本遊戲帶來了相當的震撼：不論在設定、美工及程式方面，都表現出日本遊戲的細膩風格，不過在音樂方面則有待加強。





遊戲獵人



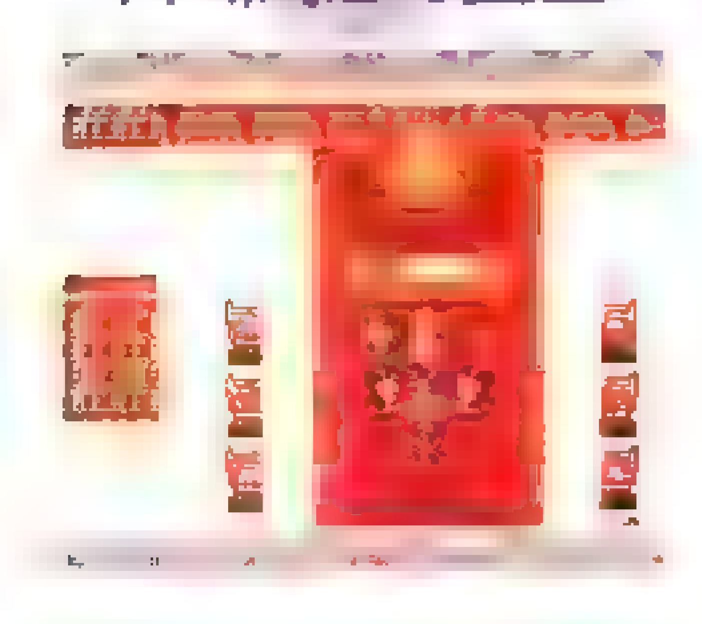
●出版公司／軟體世界

本文作者／*T.M.C*



因為筆者本身就是一個金庸迷，每每沈醉於那是非情仇，愛恨交雜的衝突中而不能自拔。所以自從聽說了軟體世界獲得金庸先生的授權，欲開發一系列的武俠類型遊戲後，使我喜出望外，每日莫不引頸企盼，直到在電腦展上看到軟世公司展現動畫成果時，更令我咋舌，恨不得能立刻跳入螢幕中，去扮演那風流倜儻的一代大俠—令狐冲。可是當我玩完整個遊戲時，我失望了，因為它只不過是一個華而不實的龐大怪物（佔掉硬碟20M），接連而來的射鵰英雄傳，倚天屠龍記，雖然已有不少改善，但也都不能令我感到滿意，因為他們都沒有將金庸作品的精神表達的很好，這種感覺延續到鹿鼎記的問世，才徹底消失。以下就請讀者與我分享這個令人驚訝的遊戲。

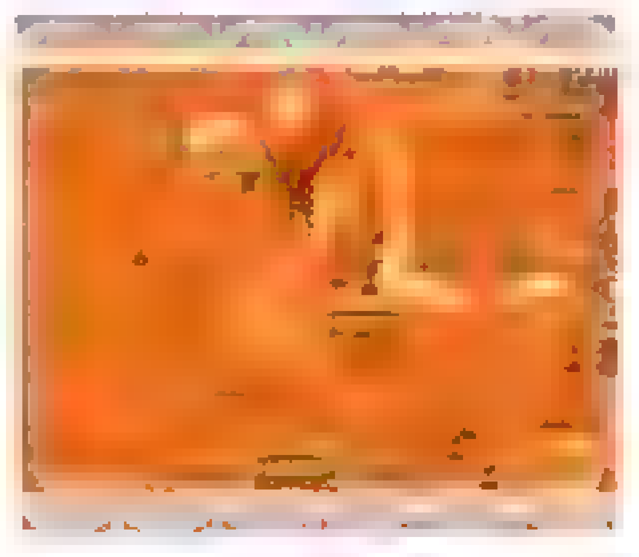
不同風格的畫面



首先，映入眼簾的開場動畫，比不上前幾部大作那樣震撼人心，甚至覺得有些簡陋且含糊模糊，接下來的遊戲角色則摒棄了過去幾部的古典俠義造型，而改之以滑稽逗趣的cute版人物取代，使整部鹿鼎記（以下簡稱鹿片）的主要風格展露無遺，再加上美工強烈的個人色彩，讓「鹿片」給予人一種全新的感受，而不流於時下的美式或日式風格。

且其在城鎮的構圖也不錯，雖不算精緻，但令人不難感受其繁華的景象，尤其是北京城，呈現熙來攘往、百業興隆的盛況。不過相對於神龍教的基地，就使人感受其略顯貧瘠，似有趕工嫌疑。

雖然在各城鎮中皆有不少升斗小民在路邊經營各種小店，但除非遊戲中設定，否則那些令人垂涎三尺，胃口大開，連卑上都心動的小吃形同虛設，玩家根本不能自由買賣，對於那些布商、算命……等店，也都無法參與。覺得有些遺憾，也感到惋惜，如果作者能充份利用這些小店，必然能使樂趣達到最顛峰。



忠於原著的劇情

除此之外，為何說作者能掌握住原著的精神呢？因為在遊戲中，作者除了忠實的呈現原著外，並不時加入一些富有趣味的構想（如：人物適時會有一些特殊表情、穿著烏龜服的龜奴……等），使劇中角色更鮮活，躍然紙上地展示於玩家眼前。故對於那些未看過「鹿片」的玩家，可藉此輕鬆而詳實地了解金庸筆下的傳奇人物，而對於那些賞析過「鹿片」的人，也可使你更愉快地再次融入韋小寶的世界中。

不過，因為遊戲幾乎完全以原著為依歸，少加入作者自己創作的謎題、關卡……等，使玩家只要看過小說後，則能輕易破關，而讓遊戲的耐玩性降低不少。

類似吞食天地的戰鬥模式

雖然「鹿片」除了採冒險模式外，還融合RPG的戰鬥升級模式，但在遊戲全程中只要配合劇情走向而完全不需額外練功，因為①對手雖強，但你的幫手亦不弱。②韋小寶雖然武功爛得一塌糊塗，且從不求上進，但是他會許多下三濫的特技（如：撒石灰、下蒙汗藥……等）。所以屢次都能化險為夷，逢凶化吉。

不過，在「鹿片」中，有幾場戰役是設定為必敗（記有①韋小寶與茅十八初遇海老公。②韋小寶再遇海大富。③在莊家鬼屋遭遇變大的章老三。④五台山上逢胖頭陀。故在這幾次戰鬥時，玩家務必求速速"被"解決，以期遊戲能繼續下去。

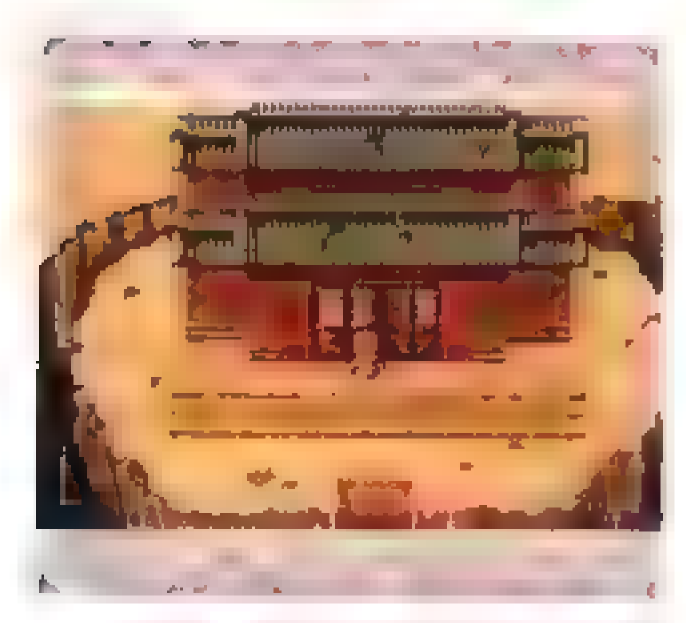
戰鬥的模式是採吞食天地一

排排站、輪流打的方式，再加上逃走成功率是百分之百，所以打鬥是很輕鬆容易的。

在「鹿片」中有二回尋寶的場景，分別為查封鰲拜家與大探神龍教地下迷宮。在此兩地，雖然四週充滿著各種陷阱，但若不幸，葬身於此，可立刻重新再來，不需再取檔，省掉不少麻煩。

總之，「鹿片」的戰鬥部份，可說是非常親切且令人高興的。

操控方面



雖然遊戲只支援鍵盤，但因為控制方法簡便且操控的鍵數不多（主要有 ↑ ↓ ← → Enter 與 Esc，除此之外雖還有 F1 、 F2 ……等鍵，但因均可用 Esc 代替，所以實質效用不大），再加上戰鬥方式非即時戰鬥系統，使玩家能非常容易上手，不會有手忙腳亂之處。



不過，在物品選單方面，因為沒有分頁，又無法從反方向查閱，造成每次使用物品皆需從第一項開始掃描，雖然在遊戲初期不覺如何，但隨著遊戲進展，物品不斷累積後，將造成不小困擾。

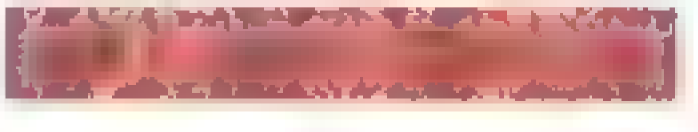
此外，在與人交談時，必需緊靠於談話者才能成功（隔著店面，案櫃……等無效），而使用的物品也要注意方向才能達到效果（如：要放毒於海大富的藥中，必須站在桌子上方）。這兩點設計上的疏失，可能也會迷惑些玩家吧！

結論

整體來說，「鹿片」是一個娛樂價值頗高的遊戲，它令人發噱的故事藍本，加上可人的人物造型，應該可以擄獲不少玩家吧！不過可惜的是它只包含了五冊（原著1／2）的劇情，使得有某些故事的舖陳，對沒看過小說的玩家，可能會有些唐突且不明所以的感覺。不過這種情形並不致於影響遊戲的進行，故你還是能很順利的將遊戲玩完。

至於那些啃完原著的玩家，可能會有意猶未盡之感，故讓我們一同來替鹿鼎記Ⅱ催生吧！





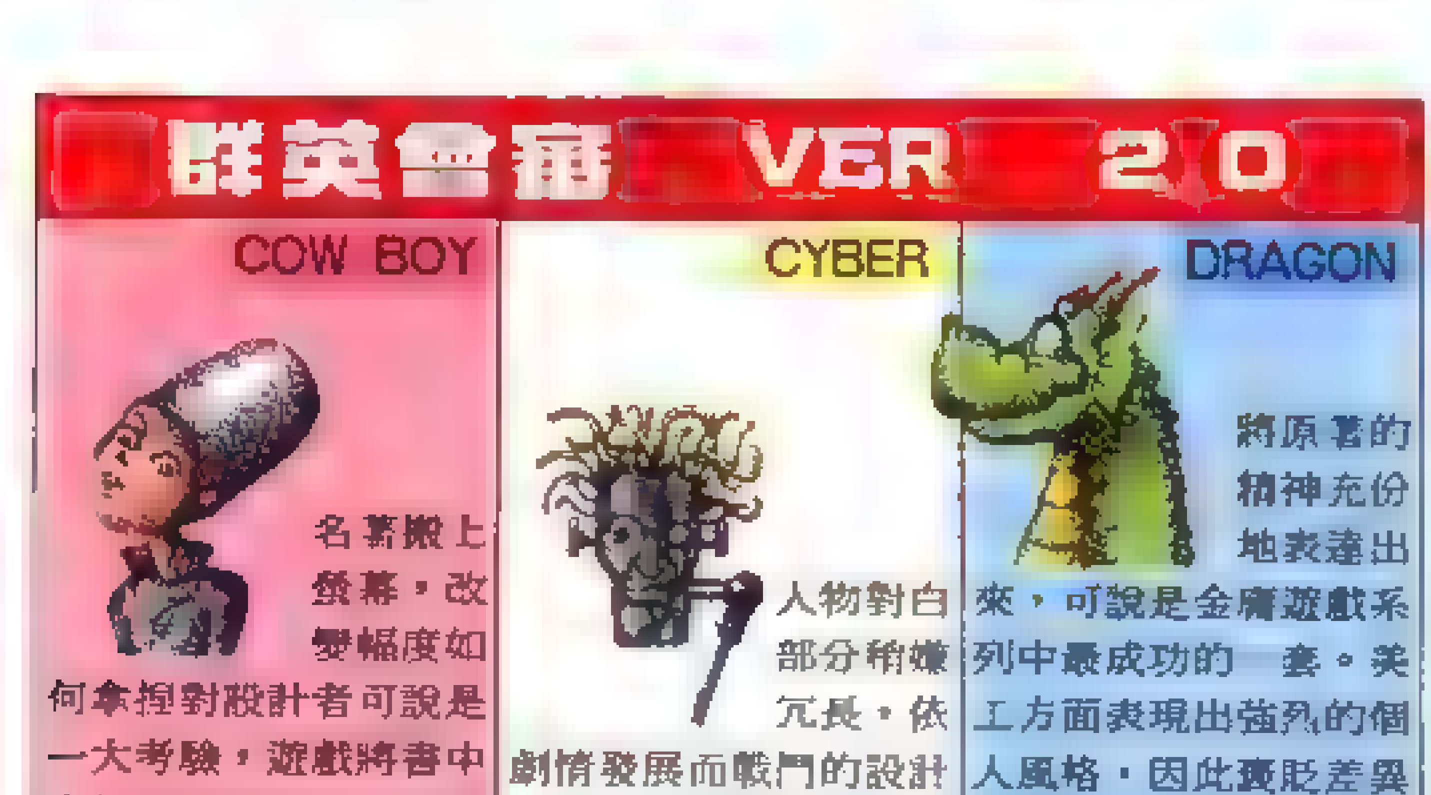
附註：在「鹿片」中有發現數隻小 Bug ，提出讓讀者參考。

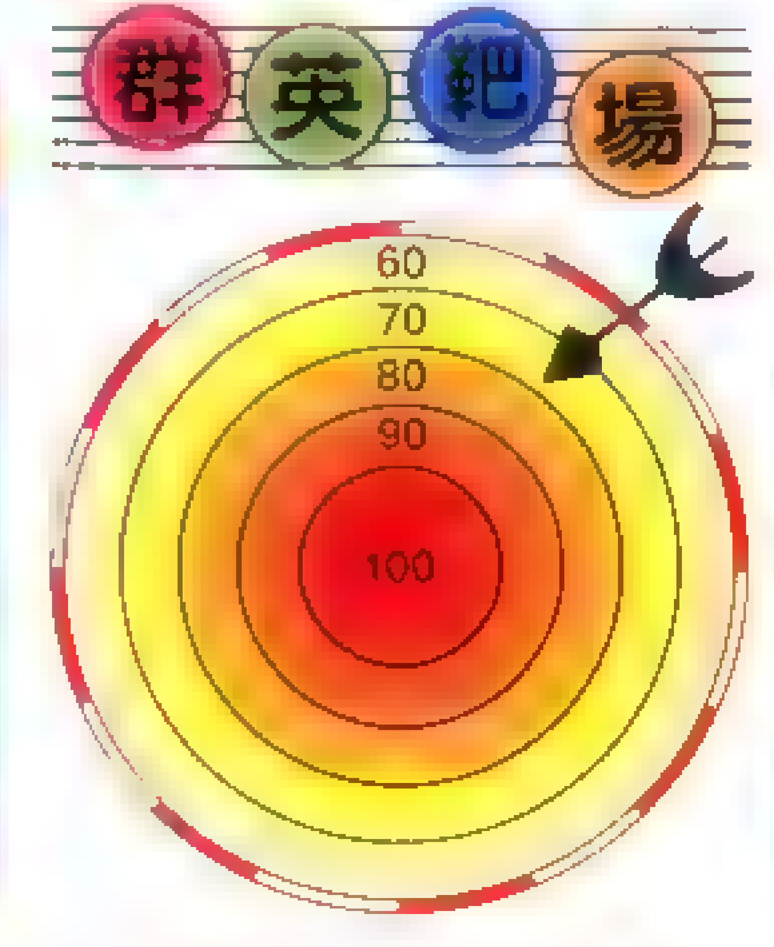
(1)在莊家鬼屋與神龍教廝殺時，有時會出現電腦運算失誤，而導致在五台山腳下當機的情形。

(2)在鰲拜家如果韋小寶在任一次戰鬥中被打敗，則在往後鰲拜家的戰鬥過程中，韋小寶都是躺著的。

(3)酒一瓶為十兩並非十文錢。

神龍陣誤植為龍王陣。

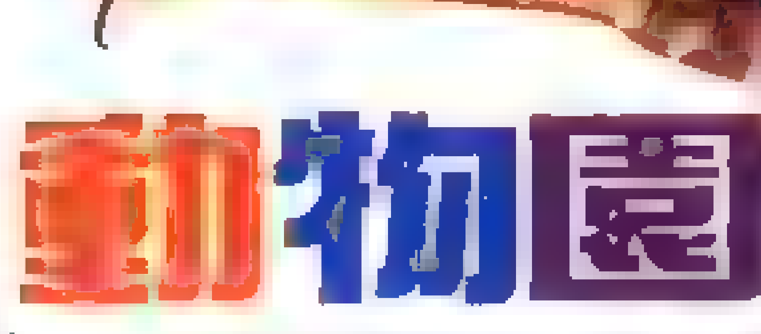




遊戲獵人



模擬動物園



●出版公司／全崴資訊
■本文作者／黃俊銘

自從「模擬城市」大受歡迎後，各種模擬類遊戲紛紛出籠，而以經營動物園為題材的遊戲，本遊戲卻是首見。玩家扮演的角色是個身負起死回生重任的動物園長，接掌某座位於南非北部莫三比克的動物園。



1 圖形方面

以 640 X 480 的十六色解析度而言，圖形的配色仍有相當大的發揮空間，雖然動物與地形，建築物的精細程度已具水準，但可惜網點效果使用不當，色調也太偏灰暗，整個園區非但不能讓人有動物園應有的歡欣快樂氣息，反倒看久了心情會逐漸沈鬱。如果在選色方面能夠再鮮亮些，或許將更能烘托出動物園的真正感覺。

在每個密閉區域內，若有養殖動物，會點綴性的在畫面上出現幾隻該種動物。這個設計立意不錯，可惜動物的移動彷彿是像僵屍般的凌空飄浮，呆板生硬。如果能稍微用個幾張圖形來切換表現一隻長頸鹿走動時的真正自然美感，相信會好些。

大部份的地形，建築物和動物都繪製得相當仔細傳神，美工的成就仍是有目共睹的。

2 遊戲介面與操作

遊戲的介面設計不錯，各種功能選項均能輕易迅速的進入選擇，不過一般玩家在進行了本遊戲一段時間後，仍會發現有些操作不便的地方。初期玩家最頻繁的動作便是購買動物，本遊戲的動物是以正統的生物學分類：界，門、綱、目、科、屬、種來分層次依序顯示，然而在遊戲中，卻必須依照柵欄或籠子種類來養殖動物。這兩種規律性的互相衝突造成玩家在選購動物時相當大的不便。例如玩家圍了個小尖柵，若想要在小尖柵內養五種不同的動物，相信要在選單中搜尋相當長的時間。依照正統的方式來分類動物，除了有讓玩家學習動物分類的知識外，對遊戲的進行無益反有害。有時好不容易找到了適合的動物，卻又因為完成度不足而被迫重新搜尋。如果能夠依照居住環境來排列動物，而玩家欲從適合的動物中挑出符合自己完成度的物種，就變得十分容易了。

在動物基本資料和說明書中，並未提及那些動物可以成為〝明星動物〞，初期玩家一定是搞不清楚而用試誤法來嘗試。其實筆者發現必須進入園區查詢選單，其中會列出某園區中的動物是否為珍奇異獸，如果是的話即可將之命名成明星動物。

在密閉園區內，若有養動物，則無法進行地形整修，除非先把動物全部暫移到另一園區。這一個設計讓玩家相當的不方便，每次如果遇到水災或乾旱等天然災害，想整修地形時都必須花去相當的時間。

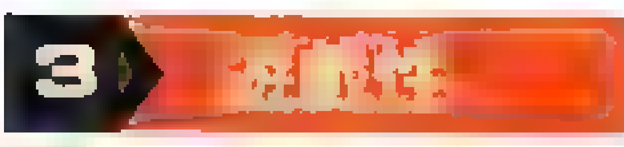


遊戲提供了一個〝衛星觀測圖〞的功能，可以用滑鼠選擇並迅速將目前視野移動到該區。可惜這個縮影圖立意雖美，卻沒有標示出每個園區位置所在，或是有那一區有嚴重污染，動物生病等重要訊息。若要立刻移動到某一號園區，經筆者研究的結果，先進入園區查詢選單，上下翻頁到欲前往的園區，然後回到主畫面，則會顯示出你剛剛查詢的園區。如果能在〝衛星觀測圖〞上標出園區號碼所在，相信更能讓玩家方便些。



動物園雖然有個入口，但細心的玩家便會發現，遊客大都從帝幕的未知方向突然冒出，而不是從入口進來，入口附近反而是門可羅雀。這一點和〝快樂天堂〞（Theme Park）比起來就較遜一籌了。比較令人不能苟同的

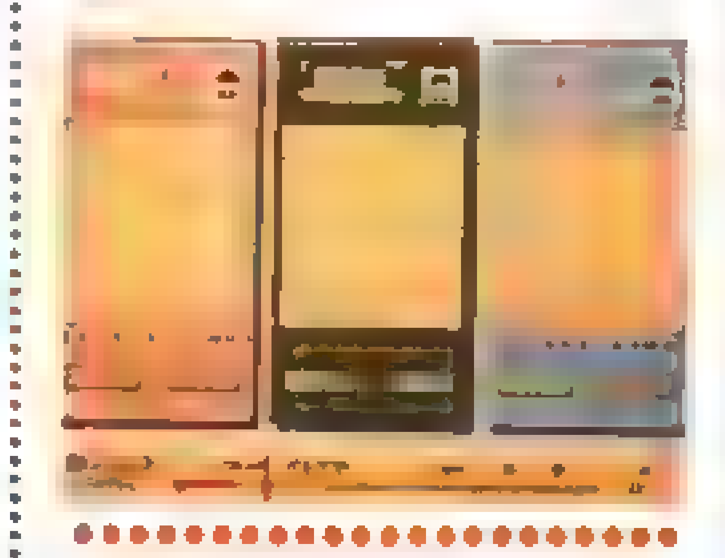
是，明明畫面上顯示目前園內遊客人數為一百多萬人，但實際畫面上顯示的遊客人數卻不到十人，在"擬真度"方面，這個設計就需要再加強了。



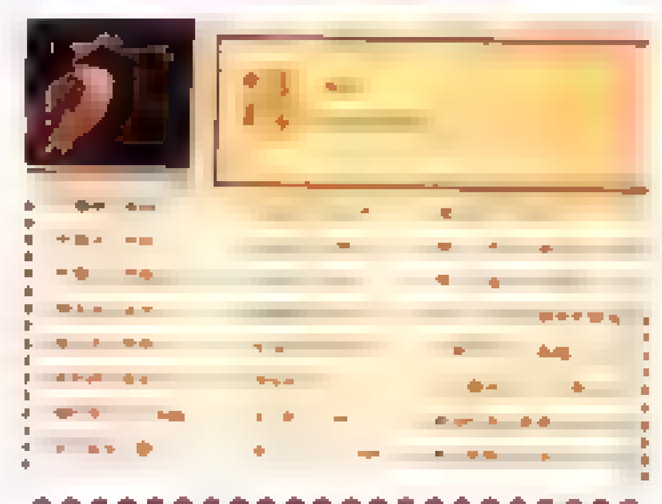


當玩家進入情況之後，本遊戲可是會讓你忙得手忙腳亂的喔！一下子要園區消毒，一下子又要清除死屍，天災來了又要忙著搬運動物或整修地形等救災行動，突然間，又有新聞快報說那個園區發生了動物傷人事件……。在忙碌之中，看著自己園中的動物數目逐漸增加，每日平均參觀人數不斷的提高，以及收入不斷上升，心中會有一股難以言喻的成就感。

有個十分有趣的設計，就是不法商人會不定時向你兜售各種動物，對於遊戲的趣味性頗有幫助。資產負債表和園區月報表都是不錯的設計，隨時可查的完成度和顧問建議，更是幫助初入手的玩家了解目前應往何目標邁進的利器。







本遊戲仍有一些 bugs 存在。於工程選項中，"拆除"建築物常不能正常拆除；當園中有死屍時，欲清除死屍的捕網狀游標也常無法除去屍體。相同的情況偶爾會出現在注射預防針或治病時。另有一設計上的疏漏，就是園區內功能清單（食物、醫療……）為不可移動，因此地圖最左部分的面積一定會被擋住，若將該部份圍起飼養動物，日後無法進行任何消毒，清屍等工作。

當機的情形偶會發生，畫面上空曠處偶爾會有小動物的殘影在晃動。建議玩家於某段時間後即存個檔。

手冊的製作還算用心，但密碼表的部份卻印製得太過模糊，雖然達到了防止拷貝的效果，但卻太傷眼了！即使用極強的光線直射，也不易看清密碼是什麼。希望出版公司在設計保護時，除了達到防拷的目的外，也能兼顧一下合法使用者的便利。

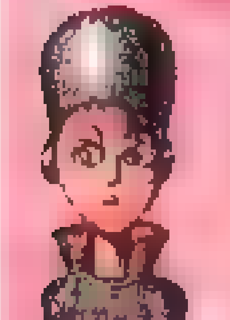
本遊戲共有八個結局，但由於筆者發現，除非故意"放水"，只要玩家用點心，處理好各種情況，要賠錢根本是不可能的事！所以要看完八個結局並不是件難事。

總括而言，本遊戲的介面便利，上手容易，具教育性，各方面的表現均可圈可點。若能在圖形，音效（根本無啥音效可言，只有一種聲音！）上多用些功夫，修正一些設計不良的小缺失和 bugs，倒是個值得一試的遊戲！



群英會審 VER 2.0

COW BOY



開國內經營之先河，以畜養動物為題材，遊戲公司在題材創作上多元化的努力，值得鼓勵，唯設定上如能再多花心思，遊戲會更有看頭。

CYBER



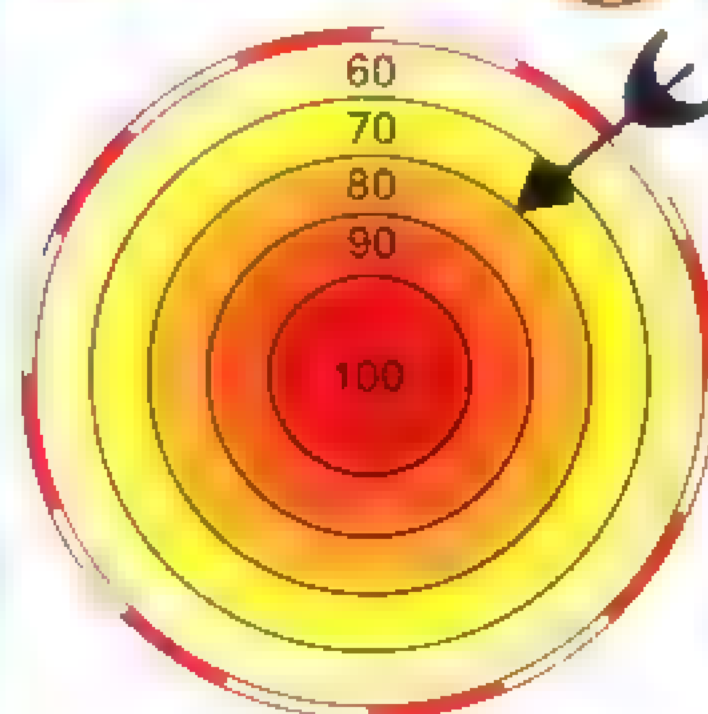
整體來說，遊戲並無特別的缺點，與同類型的遊戲比較起來，突顯性不夠強。動物分類的資料，則頗見學習價值。

DRAGON



雖然在設定有些不夠完善之處，但就整個遊戲來說，仍具有相當的遊戲性。如果能再注意整體的規劃，應該可以更好。

群英靶場







出版公司／松　崗

本文作者／徐國振

在光碟版中，你可以從全螢幕的開頭影片看到一段真人演出的故事，十分生動逗趣，而磁片版則只剩一小塊圖片，以翻書本的方式介紹劇情，視聽效果自然是差了許多，不過語音效果沒有省略，加上有字幕輔助（光碟版則無），還算不錯的啦。光碟版除了有全螢幕的影片外，還多了幾首 CD 音樂，配合遊戲當時的場景播放（例如在沙漠地區就放中東風味的音樂），效果相當棒，比起有些 CD 遊戲只能用 CD Player 播放上頭的樂曲要好多了。



不管影片多好看、音樂多悅耳，如果遊戲本身不具可玩性，那可就一點價值也沒有了，就「遊牧民族」這個遊戲而言，筆者認爲具有相當高的可玩性，因爲筆者曾經玩到凌晨 3 點還不太想睡覺，那麼它好玩的地方在那兒呢？首先要說明的是「遊牧民族」屬於「動作策略型」遊戲，如果把「殖民帝國」（ Colonization 第三波發行）比喻爲浩大的史詩（稍嫌冗長），則「遊牧民族」就是簡短的打油詩了；它的遊戲過程相當簡單：設好陷阱、佈置守衛、拿起寶劍、砍殺「遊牧怪獸」，不需要動太多腦筋做運籌帷幄的事，敏捷的動作反應才是致勝的關鍵，純粹策略遊戲迷可能不會覺得這個遊戲很好玩，但筆者以爲大部份玩者玩遊戲的目的是輕鬆一下、開心一下，「遊牧民族」將動作遊戲的刺激性和策略遊戲的益智性相結合，筆者認爲相當地成功，也是它饒具可玩性的重要原因之一。

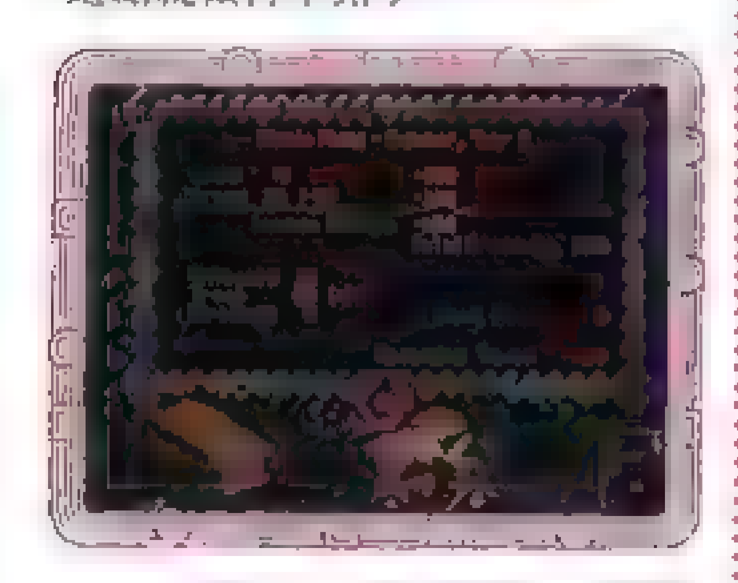


遊戲畫面和音效在很多玩家心中佔著最主要的份量，「遊牧民族」在這二方面都沒有非常傑出的表現，但大體上還有中上的水準，遊戲進行時分二個階段：部署、戰鬥，在部署階段，你可以種樹、養乳牛、開水道、挖陷阱或築牆防禦，如果你有花錢買騎士、弓箭手的「雇用合約」（Knight Contract、Archer Contract），就可以在此時部署兵力（費用另計！每季收費一次）；在此同時，你可以順便瀏覽領地的環境，看看是否有新的農作物長出來、新的房舍、道路建造好，值得一提的是你會看到你的子民辛勤地灌溉土地，隨著場景不同，其衣著、身材也不一樣，例如在沙漠地區，你會看到穿得很清涼的妙齡女郎婀娜多姿地走來走去，而在寒原地帶，則會看到穿得像聖誕老人的居民，當然，他們所居住的建築物也是依地區不同而有所不同，這些建築物都帶有地方特色的，一眼就可看出其獨特的地方。至於音效方面，牛叫、鳥鳴偶爾可聞，但和優美的 CD 樂曲相比，實在無法引起什麼注意力。

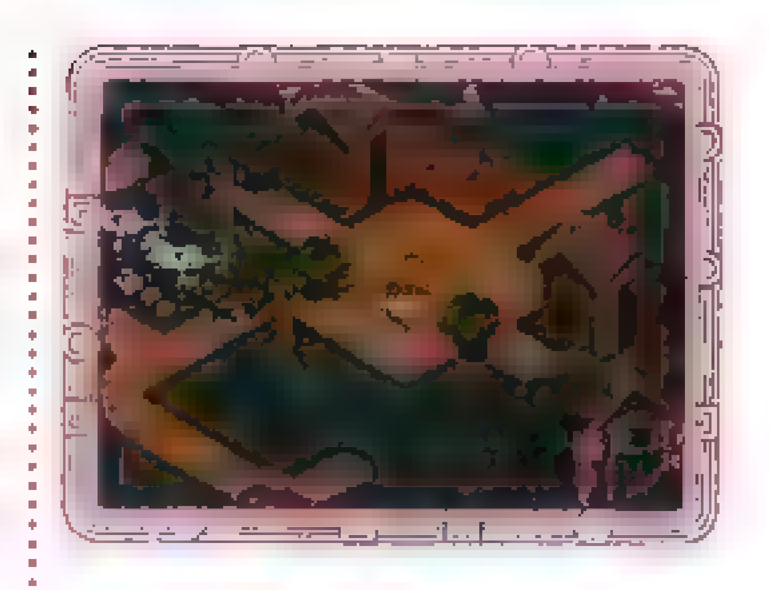


戰鬥階段可以說是本遊戲的精華了，畫面依舊和平常相同，除了你的子民都躲到屋子裏之外，此時你以寶劍或其他神兵利器和怪獸們展開殊死戰，剛才你部署的兵力不會自行移動，你也無法控制他們，只有在怪獸接近其攻擊範圍，他們才會展開攻擊。如果你對種樹一直不遺餘力（環保熱心人士），你將得到回報！緊密的樹木可阻絕怪物一段時間

，遊戲中有個重要的寶物（ Boots of Boogy ）在森林的妖精女王手中，相信你也不難拿到。在戰鬥中最好不要亂揮劍，否則很容易昏頭轉向，避開強悍怪物的正面，從背面突擊是得勝的要訣。遊戲中有個有趣且不錯的設計，當怪獸吞吃掉你的子民或守衛時，牠們會大著肚子，得意地用手撫摸肚子，只要你即時幹掉那隻怪獸，就可以救出裏面的人！在畫面上，怪物的動作都蠻流暢的，而且很有特色，說明書上的怪物插圖和螢幕上的怪物十分吻合，真不是蓋的，只可惜沒什麼怪物的音效（如狂吼踏步聲），整體氣氛就差了一些（創世紀八這點就做得不錯）。



操作性以本遊戲而言，原本是有沒有鍵的必要，就只要用到上、下、左、右鍵和 Enter 、 Space 鍵嘛，但事實上筆者為了搞清楚遊戲如何操作就花了快一小時！原因很簡單，缺乏方便的選單系統及熱鍵（ Hot Key ），舉例來說，一般遊戲結束多是按 " Alt-X " 或 " ESC " 鍵即可，但在「遊牧民族」中你得先按 F3 鍵切換到系統選項，再以左右鍵切換到 " End Game " 一欄，然後跳回一開始的三大選項畫面，選 " Quit " 之後才跳到 DOS 下，實在有夠麻煩，這還算小事，當你正處於激烈戰鬥時，身受重傷，想拿出「醫療石」（ Healing Rock ）治傷時，你得先按 Space 鍵，再按左、右鍵直到出現「醫療石」畫面為止，在這段期間你都沒有移動的能力！你只有保佑你的手指按得足夠快--在怪物逼近前完成療傷。如果能提供一熱鍵，如 " H " 鍵，按一下就 OK ，是不是比較合理呢？或者在畫面下方顯示各物品，用滑鼠直接選取也蠻方便的，「遊牧民族」雖然有支援滑鼠，卻沒有善用滑鼠的方便性，實為美中不足之處。最後有一點好處是一定要提的，在部署階段時，你可以用 " 上 " （↑）鍵切換到地圖模式，在這裏不只可以俯瞰全部地型，所有功能一樣可在此模式實施！如砍樹、清除毒草（遊牧怪物破壞農作物後的副產品）、開水道等，不但可以節省不少時間，最重要的是可以找出被房子遮蔽住的毒草（在 45 " 立體圖模式就看不到）予以拔除，設計者在這方面考慮蠻周詳的，值得鼓勵一番。

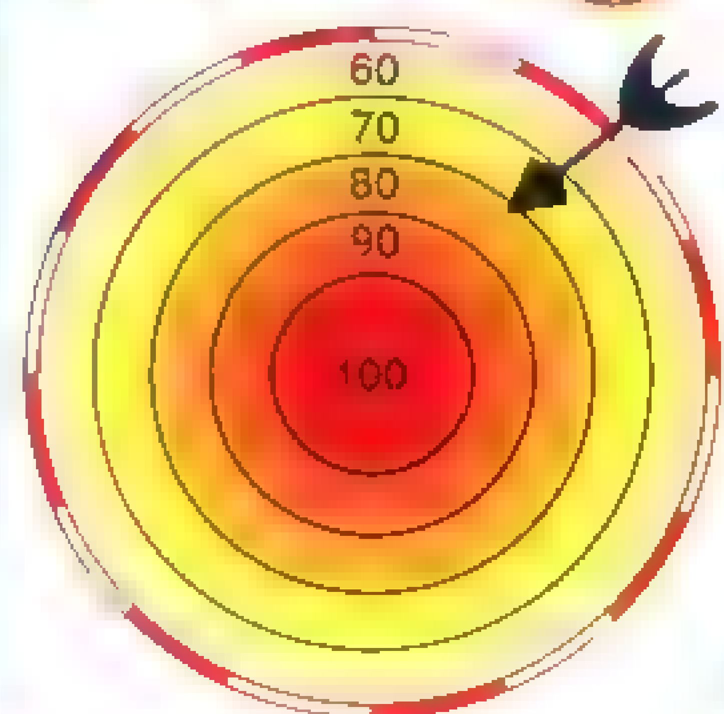


筆者認為「遊牧民族」是個蠻好玩的遊戲，娛樂性也蠻高的，但不敢說「強烈推薦」或「不玩會後悔」的話，因為它實在不好安裝！據說網路上已有更新版程式，如果此間的代理商能加強說明書的安裝說明並納入最新版程式，屆時讀者們就可以放心地買來玩了。至於光碟版嘛，雖然有種種優點，但目前 Real Magic 卡還挺貴的，而且不支援 True Color ，有時調色盤（ Pollette ）又會亂掉×△○？#！，筆者以「烈士」的心情奉勸各位讀者還是先觀望一陣子再說吧！



群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 以脫線武[illegible]地抵抗怪物搗蛋為題材，劇情上頗為新穎，隨著情節發展可見到歐洲不同地區的風土文物，令人賞心悅目，而畫面上的音效搭配則使遊戲更添趣味性。	 遊戲營造的感覺相當輕鬆、愉快、頗富娛樂效果，惟動作部份，手指頭若不靈光的話，很容易對怪物說出 # @ $ %的話。	 遊戲架構雖然十分簡單，但是掌握到相當的遊戲性，具有本身的獨特風格，不過滑鼠控制時的不便，及載入程式的問題，使得本遊戲略為失色。





●出版公司／光　譜

本文作者／楚　雲



暗棋侏羅紀



象棋相傳爲漢朝開國君主劉邦底下之謀士張良所創，（君不見現所賣象棋棋盤中間部份，仍書有楚河漢界四字。）仿軍隊之攻防佈署而成；張良發明此技藝原有兩意，一來有助軍士增長智力進而爲國舉材，兼且排遣無聊之軍旅生涯。



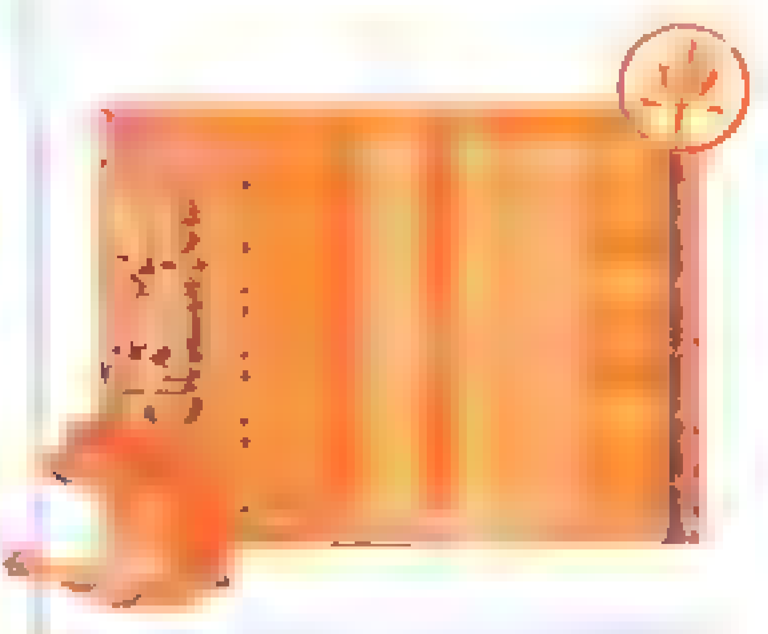
暗棋則脫胎於象棋，象棋規則雖簡易學，但要成爲個中好手仍難；如不信找本梅花棋譜或殘局譜試試，就知其難處，正所謂"棋中乾坤大"，一般百姓、村民並無此能力。後有才學之士仍以象棋棋子訂定各棋子之尊卑、走法，將兩對奕者贏棋的重要因素從智慧轉爲運氣上，暗棋乃大放異彩甚而超過象棋。傳至今日，暗棋走法上已衍生好幾種版本，排法上亦已有好幾種變化，我們在此只針對本遊戲來討論，不再涉及其他，免得旁生枝節，且有欺騙稿費之嫌。

本遊戲由光譜資訊所開發設計而成，說真格的，筆者對光譜的遊戲印象都還不錯，至少在水準以上，不會像某些公司之產生 bug 一堆或是滑鼠一定要 IBM 原廠出產的…。



首先以遊戲載入硬碟的速度來說，載入速度快且不會像某些遊戲停留老半天還以爲是當機，當然此與其中所占空間小有關。進入遊戲後，標題畫面會出現上古時代地球陸海空到處恐龍橫行的情景，不過畫面上的恐龍並不全都是侏儸紀（ Jurassic Period ）出現的恐龍，尚有白堊紀（ Cetaceous Period ）的飛龍（ Pteranodon ），兩者相差以百萬年計，當然本遊戲僅是以恐龍來增加趣味性而已，玩家們就無需去深究恐龍年代了。

遊戲提供了兩種進行模式讓玩家選擇，一種是小試身手，另一種爲稱霸侏羅紀的模式，遊戲以階段式的比賽來進行，總共須進行六階段的比賽，打敗 18 個不同等級的部族才能獲得最後冠軍。意即每個階段有 3 名敵人等你解決，而贏得一場比賽會得到一些分數，而電腦就以玩家分數多寡來決定你是否能過關，越到後面關卡所須過關分數則越高。



遊戲共有四種難度讓玩家選擇，不過就個人的感覺就算是以最難的"死裡逃生"來說，其棋力僅大約五、六級而已（這是筆者的猜測作不得數的。）除非棋

力或運氣極差，不然輸的可能性應是極低。電腦 AI 的表現普通甚至有些不合理的情形，像在翻棋階段，帥如吃掉黑棋後因無路可逃會被卒子吃掉，我們遇此情形絕不會去吃黑子，但電腦就會去吃它；另外如紅炮跳吃黑棋後會有危險，以走棋的習慣除非所吃之子為將或士等重量級的棋子誰會去吃，但電腦還是照吃不誤，所以說要贏得冠軍並不困難，只要知道電腦走法的習慣性，簡直是易如反掌。



遊戲之賣點既在恐龍上，18隻與你過招之恐龍對手，名字上都以一龍字來表示其身份，而設計者更以張國龍、姚龍、郭豌龍等恢諧的音義開名人玩笑，此現象自三國志之聊戰風雲後似成為風尚，亦足證國內民主風氣之成長。18 條龍雖在手冊上均附上特點說明，但實際上並不似手冊上那麼英明能幹，用像蜥蜴來比喻這些龍族，還比較恰當些。筆者曾有朋友說此遊戲太會作弊，但經再三測試，覺得其 IQ 值有問題，不值採信。也有可能是筆者天縱英才，故電腦就成為智商不足者。（同樣的也要感謝聖明的編輯大人，大作才得與各位玩家見面。）

遊戲中最引人入勝的地方，就是 3D 立體畫面，除了棋子均以恐龍來取代外，呈現在玩家面前的場景為一面是有波狀的海洋，一面則有火山山洞的奇異景觀，讓人如同回到恐龍橫行的侏羅紀世界中，栩栩如生的恐龍，美工的用心，更讓遊戲生色不少；而每個對手與玩家比賽時均會有其各自獨特的小動作，像學帖龍一直在臨摹書法，抓龍則是不停的在馬殺雞。可惜的是每個龍族輸贏皆是同樣的動作、表情，顯得無變化，如能在輸贏上有不同的表情、動作，遊戲會更有趣些。



劇情與設定對遊戲而言，可說是遊戲的靈魂，其重要性是不用說的。以本遊戲來說，實在談不上有何劇情，雖然手冊上說要稱霸恐龍世界，而且戰勝每一族後就會有飛龍往下一站前進，感覺上並未增加多少劇情的戲份在內；其實設計者為何不以 RPG（像魔彩子雀或鋤大D）方式來處理，不僅可以增加趣味性且可豐富遊戲的內涵。

本遊戲的缺失並不多，最讓人詬病的地方，大概就是存提檔的設定，存檔是隨時可存且可打入檔案名稱，不過奇詭異的是叫出存檔時竟是中文名稱，且是以六大龍族為存提檔名，而玩家自行打入之英文檔不知所蹤；稱霸賽進行到一半有事跳離遊戲，電腦設定上竟然幫你自動存檔且表示你已輸了此場比賽，真是×××；而提檔功能在稱霸賽中除了起先可以提檔外，遊戲進行中是絕不能提檔，對想保存全勝記錄的玩家，存、提檔功能真是一大傷害，不過也只有期待以後的設計者不要這樣整玩家了，遊戲嘛！何必這樣認真。





COW BOY



恐龍與暗棋結合，還不錯的點子，加上一些逗趣的小動畫及恢諧的對手名稱讓人更有新鮮感，而 3D 的畫面營造出不錯的視覺效果。

CYBER

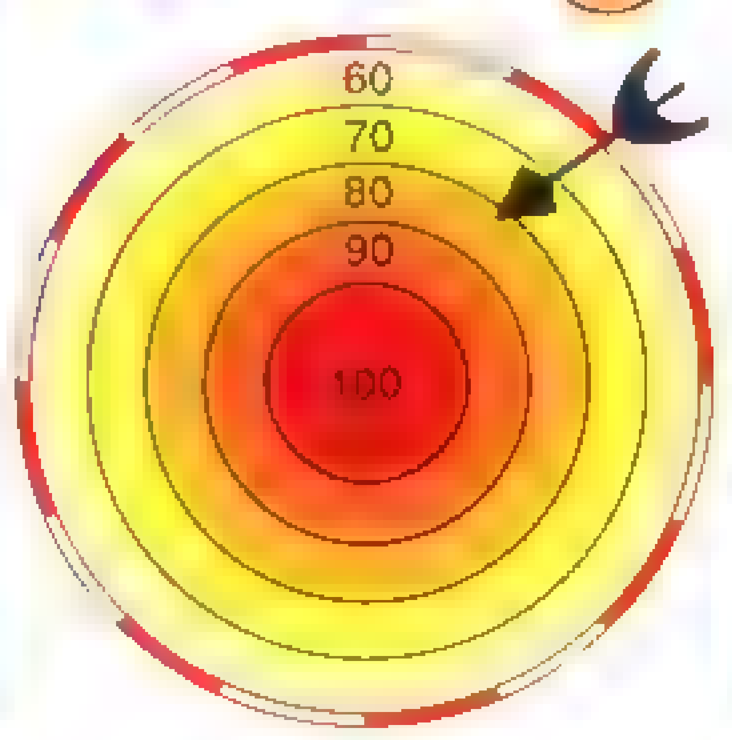


3D 式的棋子造型雖有趣，但對剛上手的玩家仍有不易辨識之困擾，對手 AI 過低則是遊戲最大的致命傷。

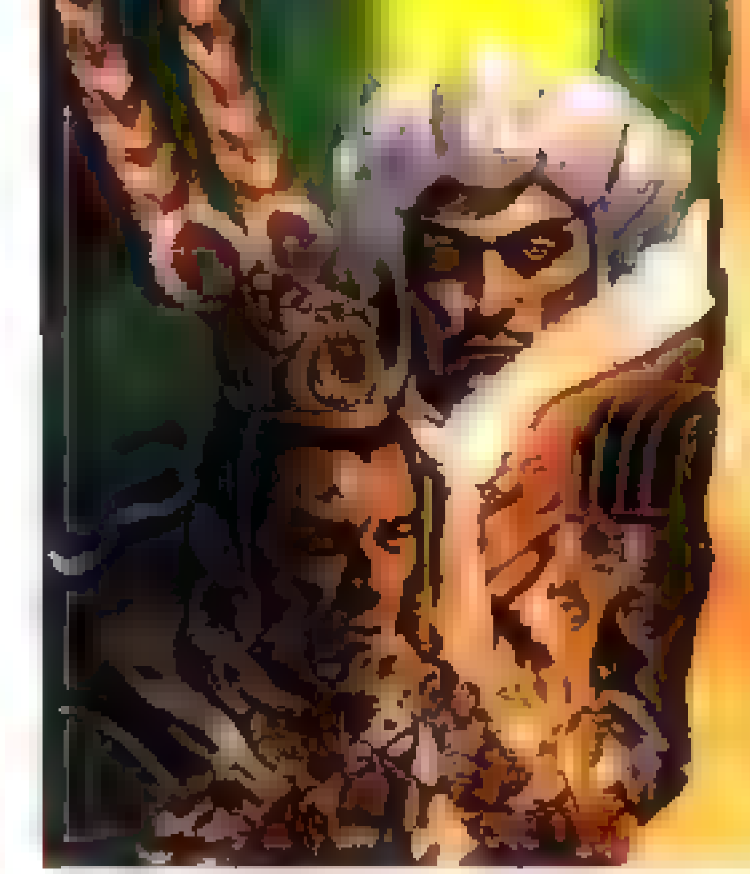
DRAGON

在一般的象棋遊戲中，以恐龍為主角倒是挺有趣的；而進階模式的設計，提供了較大的挑戰性，閒來無事的話，和電腦下下棋倒也不錯。

群英靶場



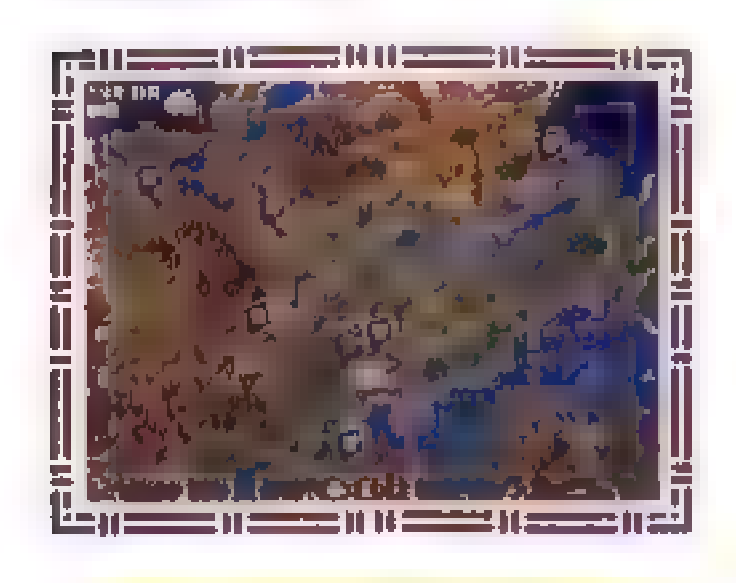




出版公司／第三波
本文作者／T.M.C

三國家族的第四代，以DOS Ⅳ版在排行榜上橫行已有一段不短的時光，這次挾著「說中文嘛A通」的氣勢，更準備重振往日獨霸威名。

放眼遊戲界，除了創世紀系列、幻想空間系列…等少數自成一格式的老GAME外，能夠世世代代不斷地開發下去的遊戲實在少之又少，尤其如三國志用同一劇本不停地翻炒，卻一再能製造出令人讚嘆的作品，實屬異類。以下就讓我們瞧一瞧究竟三國家族的魅力何在。



全面革新的操控方式

此次的操控方法，初見時，嚇了筆者一跳，因為它推翻過去的千年格式，而改之以較進步的類項劉傳介面。這種控制方式，乍看之下，彷彿非常複雜、紊亂，但深入了解後，才發覺它十分完備，使玩家能輕易地得到所需的資料。且符合人性化的設計，將指令鍵濃縮於非常小的範圍中，使以往必須疲於奔命挪移滑鼠的玩家們，能獲得一絲的喘息。並且在內政部份，還有小動畫可供資詢，讓玩家能明確知道部下在做些什麼、需要什麼，是個貼切的設計。



此次的武將，在能力的分野上，除了一般的武力、智力、政治…等，還多了許多特殊的能力，使得武將們表現出各有所長，故如何善用人才就顯得格外重要了。

且以往智商一百或以上的軍師，所提供的建議均是百分之百準確的情形，在此代也不再成立。換句話說，你的軍師更像人了，而你則必須憑自己的智慧去評估事情而非一昧的聽信左右言。

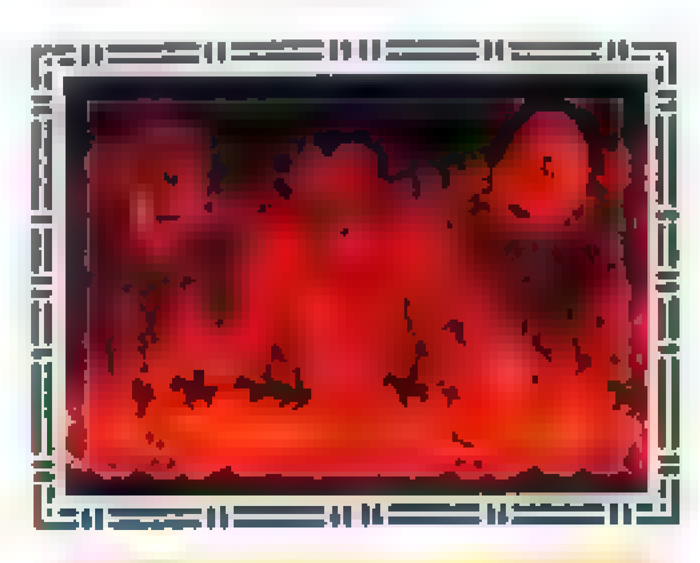
此外，你麾下的將領有時也會主動提出建議，此時你可選擇採用、駁回或召開會議決定，頗真實的。



強調內政與軍事並重

在以往三國系列的作品中，都擁有一個不小的缺點，即設計的琳琅滿目的內政指令往往形同虛設，玩家只須將注意力放在軍事方面，即能統一中國。甚至在三國志Ⅲ更開發出令人詬病的援助指令—只要在收穫時節向友邦求援，即能免費獲得白花花的銀子與米糧，比你辛苦耕耘多時的成果還豐碩，真令人扼腕。但此次在三國志Ⅳ中，這項缺點改善不少，故玩家在攘外之前必先安內，否則早過慣著戎馬生活的你，將嘗到土崩瓦解的滋味。

在遊戲中有個功能是關於根據城市規模、治水度、開發度、商業價值與百姓忠誠度的綜合來計算預測1月稅收與7月收成的結果。一般說來，預測的結果都非常準確，但如果兵糧或財金達到上限後，就會出現奇怪的運算結果（如現有50000兵糧，而收入10495支出7045，預測7月將有40810的兵糧）？？



大幅度改變的戰鬥部份

此代在戰時的指令強化了不少，多了如：奮擊、叫罵、混亂

、連環…等計謀，使整個戰鬥的過程更爲精彩刺激。

此外，因戰場的不同，亦分成了野地戰、海戰、攻城戰、最後決戰四部份，使歷史上一些名役能更貼切的表現出來且因爲還多了不少的戰爭器具，如攻城車、船艦、連弩…，使戰鬥場面更有看頭。

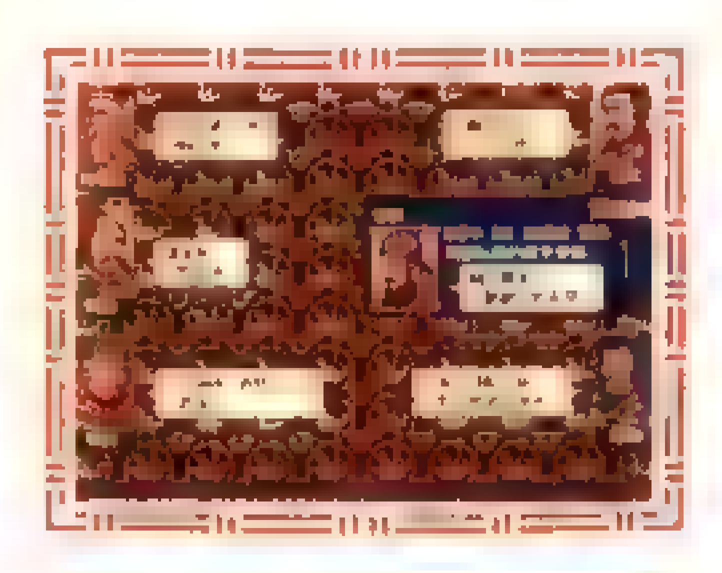


不過，此次的攻城戰設計頗有缺失，造成攻方只要擁有攻城車或投石車即能輕易攻下城池，使得戰爭傾向以兵力多寡擊衆的情形已不復見，且兵力的精銳程度也變得不是那麼重要了。

此外，規定每一軍團所能帶領的最大兵數皆相同，而不是以主將的領導力爲依歸，實爲不合理。

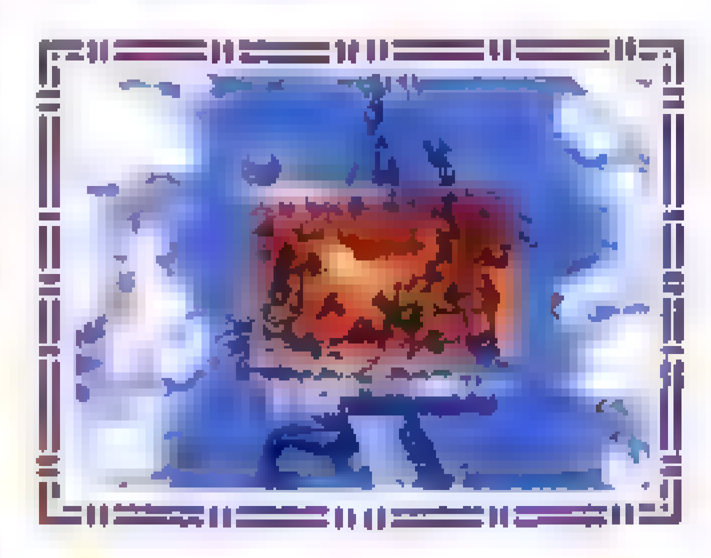
說到戰爭，就不能不談到戰利品一將領與寶物。這一次對於那些捉到卻不願臣服的武將，除了錄用、斬首、釋放外還可選擇以階下囚處置，就和水滸傳一樣，只要關久了，再忠誠的敵人，也會歸順。並且，就連敵方君主也可能納爲己用，雖然此設計不太合乎歷史，但看到許多立場不同的三國名將終究投效於己帳中，實爲一大樂事。

寶物除了在平常搜尋中與旅人主動奉獻時能有所斬獲外，戰爭其實才是得到最大收益的方法。隨著代數的增加，寶物的種類愈發的五花八門，在三國志Ⅳ中甚至出現寶物有造假的情形，蠻有趣的，但有的寶物，眞假所造成的效果竟然相同，就令人不解了。



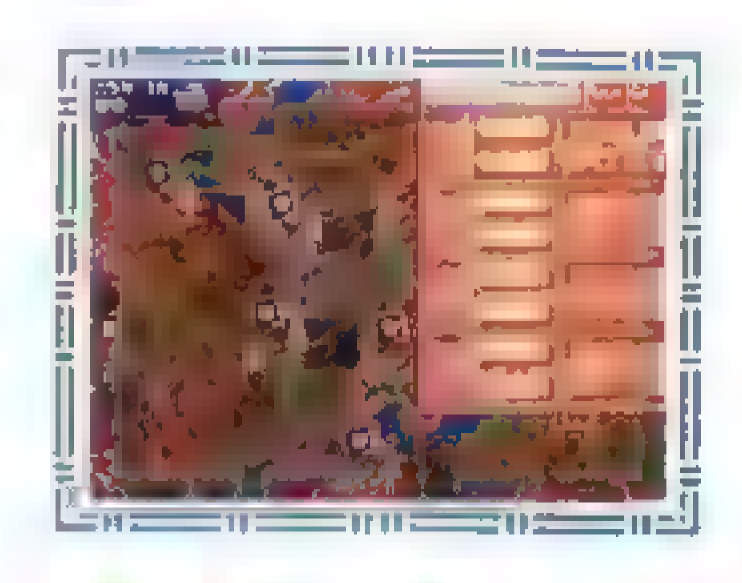
不見改善的人工智慧

三國志Ⅳ承續了以前的傳統，擁有不高明的 AI ，使得玩家能輕易地延攬人才，擴張領土，且猶然是玩家唱獨角戲的局面。因爲人工智慧不佳與電腦態度過於保守，造成那些擁有豐厚資產的君主不是落到江河日下，即是擺出待宰羔羊的架式。使得玩家在南征北討之際，大有不逢敵手之嘆，實在沒有三國時代風雲際會的感覺。雖然遊戲提供了多人同遊的模式，但是那必須是大家同擠在一部電腦前，且彼此的戰術也全被看的一清二楚，這種方式的玩法，沒啥樂趣可言。希望 KOEI 在往後的遊戲能提供連線功能，否則再和智障的電腦玩下去，遲早會瘋掉。



結論

三國志Ⅳ對於一個久經戰亂的骨灰級歷史策略家，並非好的選擇，因爲它還是有許多積習（如：SAVE 與 LOAD 的問題…），不過它對於策略新手，確是一個好遊戲，因爲它的內涵與畫面依然是目前遊戲界的翹楚，所以它的評價與您的資歷有密切的關係。



群英會審 VER 2.0

COW BOY

個遊戲能活存至四代，尤其是策略型態的誠屬不易，四代的畫面更爲細膩，戰鬥的指令更多，各種戰場的設定及戰爭工具的考量，讓遊戲更有看頭。

CYBER



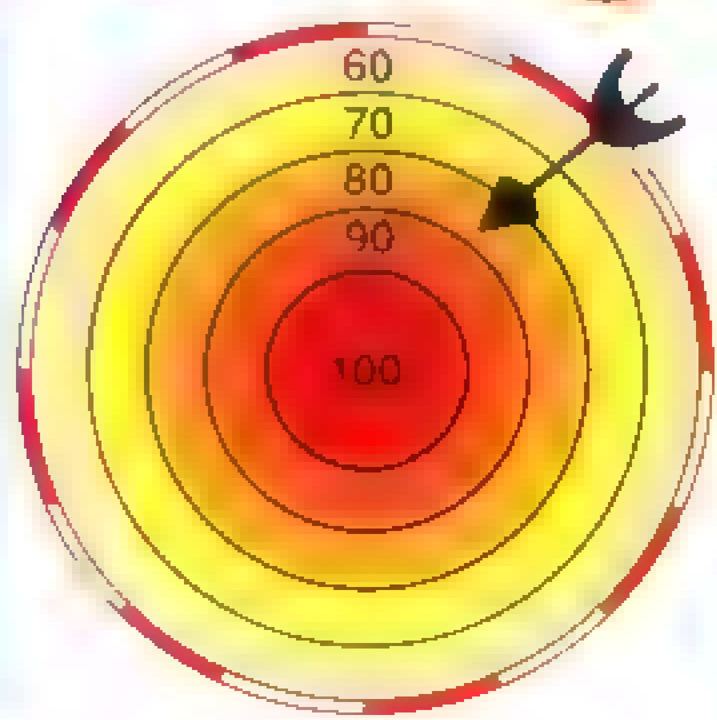
雖然這碗飯被炒過很多次，但KOEI總是能適時添加新的佐料，讓人吃後總覺得有點膩又不會太膩。

DRAGON



在介面上有相當大的創新，而畫面上的表現也相當出色，可說是KOEI的又一力作。是否還有二國志Ⅴ呢？令人拭目以待。







印地大賽車



●出版公司／第三波
●本文作者／劉稼禹



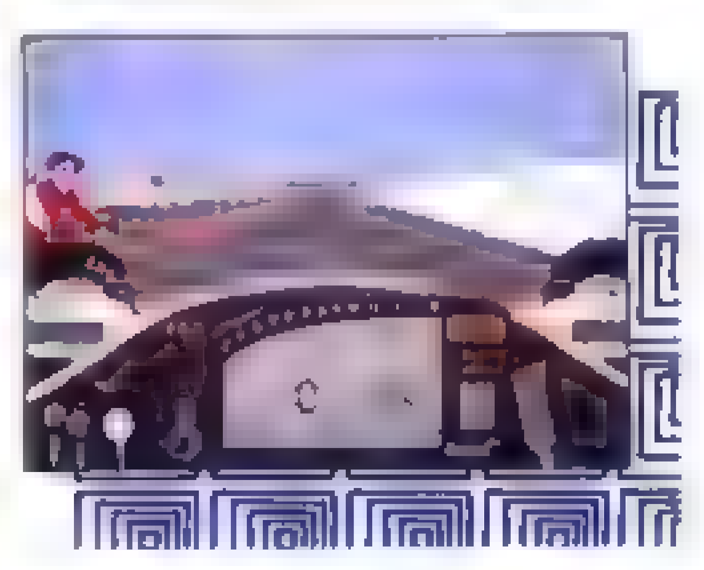
到這個月爲止，是我在電腦遊戲雜誌上寫稿滿三週年整。第一次覺得下筆（其實是打字）的時候手有點抖，並不是因爲首度在軟體世界雜誌上寫東西感到異常興奮之故，而是被分派到一個和以前所寫領域完全不同，但又相當不錯的賽車模擬遊戲，印地大賽車。



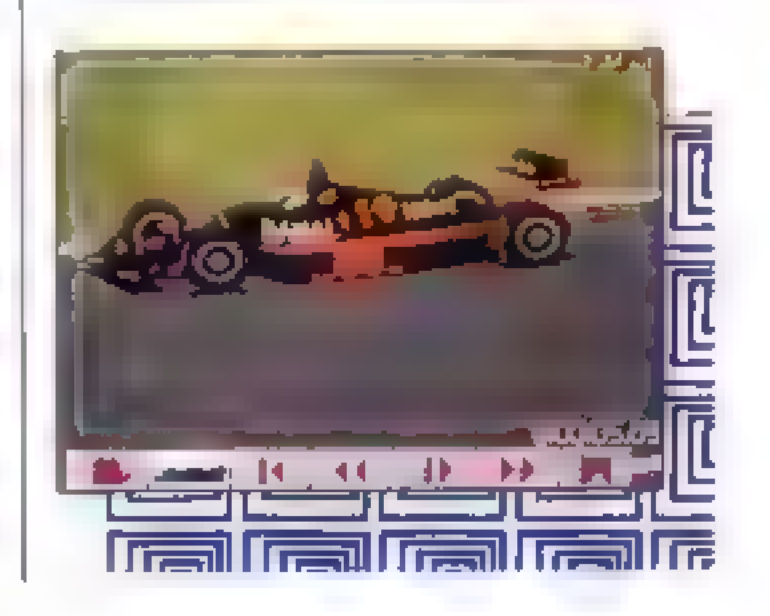
其實這個遊戲在國外是於 94 年年初就已上市；而現在也有了資料片。不管怎樣，本文還是以國內出的印地大賽車 1.0 版爲主，來爲各位讀者做介紹（以



下簡稱印地）。印地本身的模擬性較高，這可從車廠功能和實際上路兩方面看出。在車廠功能方面，它可讓玩者調整自己的賽車，諸如選擇輪胎、調整胎壓、調整前後車翼角度、調整引擎轉速及檔數等等。你可別小看這些設定哦！例如跑道只有單一方向的彎道時，在外側換裝較大的輪胎對你的比賽是有所幫助的（至於離心率的問題，在此就不多做贅述）。又像是如何調整車翼的角度，在賽車中也是一大學問。因爲當車翼的角度增加時，雖然可讓賽車在高速行進間能有較大的抓地力，使駕駛起來感覺較穩，但同時也會使風阻增大而影響到速度，並增加燃料的使用量、及令輪胎更易磨損等等。在印地中像這樣的一些較專業的設定項目，憑良心說，對一般的車迷而言是複雜了點；而且可能也需要點點的經驗和一次次地試車才行。但玩者除了可永遠拒進車廠的大門之外，仔仔細細把手冊徹底的看完一遍，相信至少都會對其有個粗淺但基本的概念才是。



另外，就要說到在跑道上試車的情形了。在印地中共有八個跑道，分別是長堤大賞杯跑道、密西根國際跑道、密爾瓦基跑道、LAGUNA SECA跑道、拿撒勒跑道、新罕布夏國際跑道、波特蘭國際跑道、和多倫多展覽中心

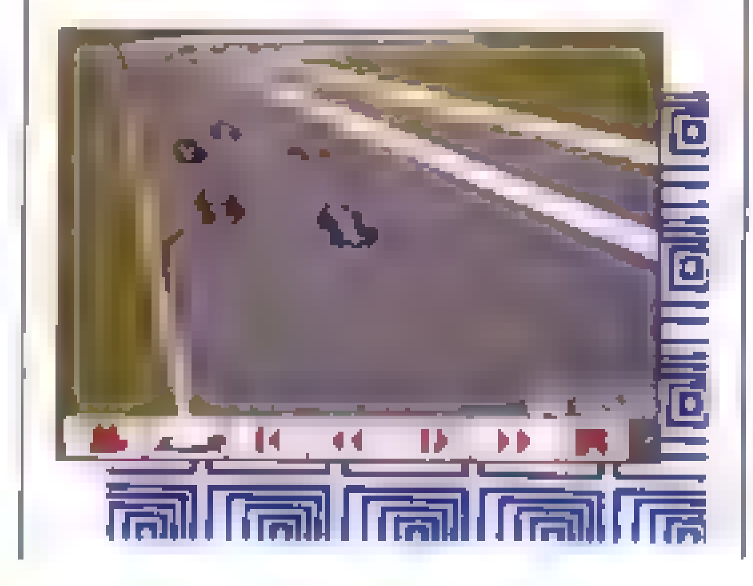




。這八個跑道各有各的特色，有的是由街道組成、有的是公路、有的是高速跑道…所以賽道兩旁的風景也隨之有不少變化。玩者可以選擇是賽前的試車練習，也可以選擇單一賽（不計分）或冠軍賽（正式的計分賽）。八個跑道中有四個彎道較多（至少九拐是跑不掉的），這類的跑道都是由公路或街道組成，因為需要過彎的技巧及必須對路況有一番了解，所以新手跑起來會有些吃力（像是冠軍賽的第一站就是跑長堤跑道）。而另外四個橢圓跑道上的路況雖然比較單純，但一旦加速起來也是相當刺激有趣的。例如，在手冊上是建議新手到新罕布夏的跑道上去練車，但我卻偏愛在密西根跑道上享受高速奔馳的速度感。由於在橢圓形賽道上競跑的車速都相當的高，一下雨打滑起來可非常危險，所以印地在這四個賽道中並未加入下雨這項考慮因素。



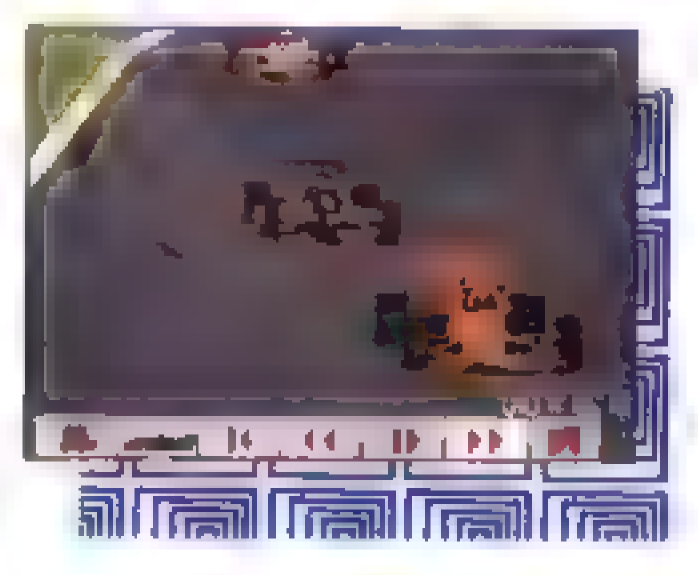
遊戲的介面做的不錯。重播功能可讓車手以六種不同的角度來觀看車賽進行的過程。在控制上，除了用搖桿來玩以外，只要知道數字鍵盤上的四個方向鍵分別代表左轉、右轉、加速、及倒車，還有 S 是煞車、 PageUp / PageDn 是換檔即可（如想有更進一步的控制，如煞車偏向、懸緊防搖桿等，就得再多記幾個鍵了）。同時，印地也提供了連線競賽模式（利用 MODEM 或 NULL-MODEM）讓玩者與玩者可以同「道」競「速」。



音樂和音效方面的表現沒有特別的好，也沒有特別的不好（當然也可能是我感覺不出好壞）。但是手冊寫的卻蠻不錯的；唯一美中不足的一點，是在介紹印地大賽車的部分，中譯在「印地大賽車（指賽程）」和「印地賽車（指跑車）」的用字上沒有很清楚的分辨而極易造成混淆，要不是我曾看過不少 F1 賽車的節目，可能在乍看之下還會有些迷糊。

整體上說來，這是一個很不錯的賽車模擬遊戲！





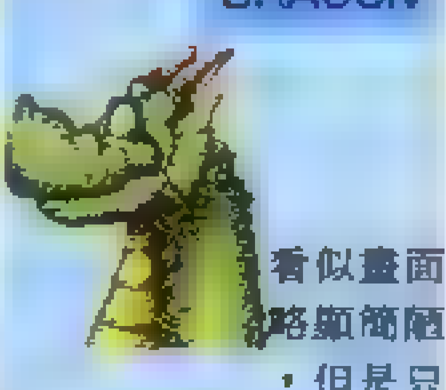
群英會審 VER 2.0

COW BOY



車廠功能模擬出賽車手真正所需具備的專業知識，是很不錯的設計，且賽車時不再僅是左、右轉彎及加、減速的控制，必須具備全方位的考量，雖然難了些，但更能讓人有賽車的感覺。

CYBER

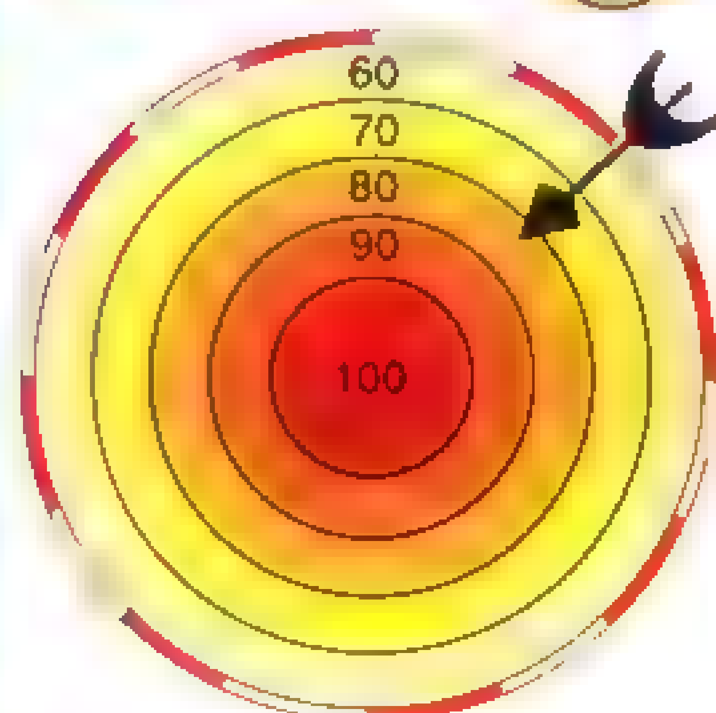


車賽的擬真度處理的相當不錯，賽程錄影功能則讓人感覺像是在看實際的賽車，相當有趣。

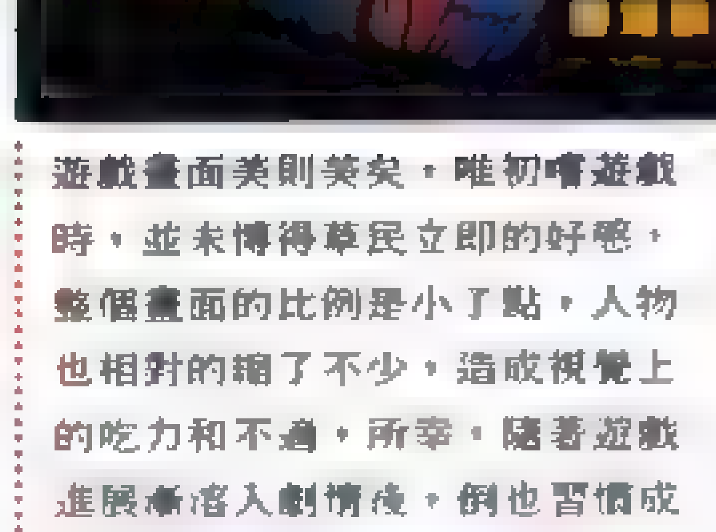
DRAGON

看似畫面路線簡陋，但是只要玩過幾次，將令人愛不釋手，驚人的流暢表現，再配合多機作業的攝影功能，宛如觀看真正的賽車，十分過癮。

群英靶場







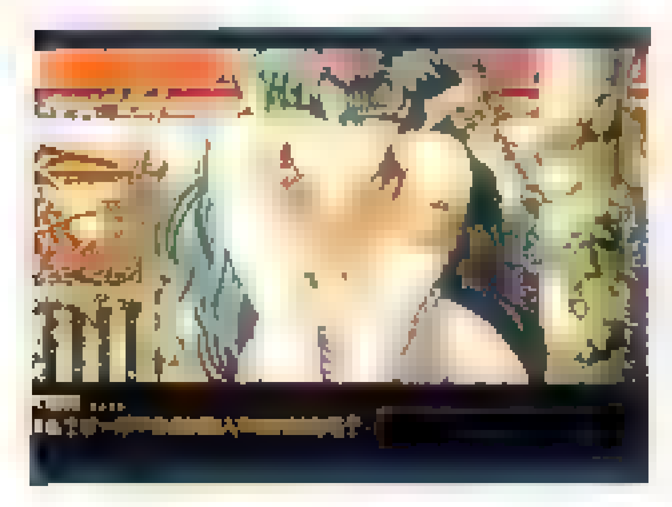
出版公司／微波軟體

本文作者／ALEX

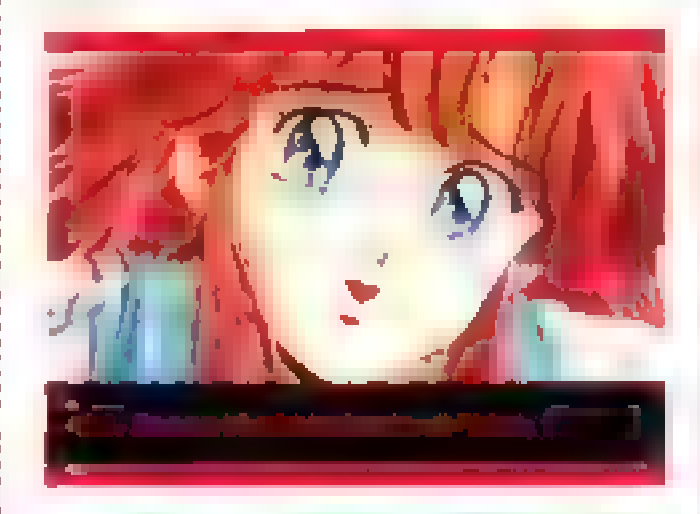
大約在半年多前，幾位玩GAME的朋友即頻頻關切「龍騎士三代」的出片日期，草民當時實在不能理解這一夥活過大半個甲子的老友，何以對這個系列的遊戲顯得如此狂熱且念念不忘，直到今日方才領悟何謂「晚節不保」……

由於草民自幼詩書傳家，熟讀經書且禮教嚴謹…幹嘛？…怎不用塑膠袋裝好？……雖然閱GAME無數，惟獨對美少女類型以及DOS/V的遊戲總覺得有心無力，現下幸蒙晏哥哥（本刊編輯）慈心點化，總算開了洋葷…

建議玩家在進入遊戲之前，不妨先耐住性子細細品味一下遊戲手冊，能把手冊編得如此幽默風趣的，確實少見，這中間自然缺少不了翻譯者的傳神火候和功力。



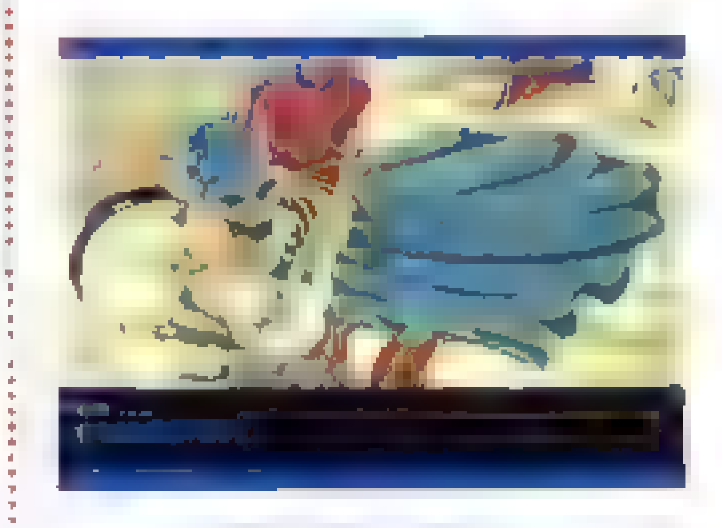
撇開遊戲較顯眼的特「色」不談，「龍」片是一部典型的RPG，採用640×480高解析的遊戲畫面美則美矣，唯初嚐遊戲時，並未博得草民立即的好感，整個畫面的比例是小了點，人物也相對的縮了不少，造成視覺上的吃力和不適，所幸，隨著遊戲進展漸溶入劇情後，倒也習慣成自然了。



手冊上記載主選單項目裡有一項「龍騎士攝影室」，玩家在破檯之前卻無緣得見，難道是遊戲在中文化的過程中被動了手腳？草民在結束遊戲之後，突然有事想回去找戴斯蒙，載入遊戲後才赫然得見，所謂攝影室，依照手冊的說明─「讓你所扮演的角色在此攝影留念」會教人誤以為是體貼的抓取遊戲畫面的功能，其實不然，這家攝影室所營業的項目只是將遊戲中所有的美少女畫面，集中在此「暗室」讓玩家重新瀏覽一番而已…如果破檯之後未再載入遊戲呢？很抱歉！您自然就無福消受了…

進入遊戲後選取「系統」可選擇改變場景為2D或3D，先別興奮…這裡的3D指的並非「毀滅戰士」和「七俠五義」的3D引擎，而是將遊戲的場景轉換成類似三點透視繪製成的透視圖，不僅看起來彆彆扭扭，更糟的是速度會急遽的降了下來…您可以試試？！…聽說是專為586（或686）設計的？！

在操作界面上，以滑鼠操控要比鍵盤來得俐落許多，鍵盤按一次方向鍵，主角只移動一步，但是將滑鼠游標移到欲前往的定點，只消按一下滑鼠左鍵，主角即可立時飛奔到定點。美中不足的是，在移動途中很容易撞上不想撞的人物，而主角也會被迫駐足與對方打打招呼，玩家自然得看一遍並不想看對話訊息了…不過，主角移動時所產生的人物拖曳效果則顯得頗有視覺的新感受……



說到遊戲的戰鬥部份，可真是心中永遠的痛，草民在這套遊戲裡「陣亡」的次數已打破個人在RPG領域所保持的不墜聲勢…理由很簡單也很殘酷，由於戴斯蒙和洛夫都不會施用法術，所以在魯娜加入隊伍之前，除了設定好的戰鬥速度和方式（分散攻擊或攻擊較強對手）外，玩家只剩下「使用物品」或「逃跑」二途可選擇，因此，除了藥品用得很兇之外，由於升級不易，所以剛開始的生命值並不高，往往還來不及將滑鼠游標移到「使用物品」前，主角二老早已…過去了…尚饗…

而即使在魯娜加入後，情況雖有改善，但也時有捉襟見肘之憾。魯娜的「大地氣息」法術雖可大幅取代物品，但是，補充魯娜法力值的「魔法果實」和「魔法藥劑」雖然買得到卻是昂貴得驚人，提供玩家一個經驗，在進入森塔神廟之前得多準備幾個藥箱，這一路上出現的怪獸個個既強且狠，即使選擇逃跑，若能全身而退也只剩半條命了。尤其在進入雲端的神廟後，女神愛西亞會傳送主角到龍穴前，這一去除了戴斯要得獨自進入龍穴力戰黑暗之王戴莫士外，玩家是沒有機會再上藥房的；草民在進神廟前就為主角準備了爲數各 60 的「高效藥劑」和「天使之塵」，而在神廟裡則儘可使用魯娜的法術，不要動用藥品，等到面對戴莫士時，除了猛灌藥品，實在是無計可施…唉…吃苦給他當做吃補啦…好膽麥跑…跑多了您如何升級？！



此外，手冊上詳列了完成遊戲所須具備的寶物和魔法，其必要性不免讓人懷疑，草民破檯後魯娜尚未學會閃電雷擊法術呢，而在龍穴外告示牌下的幻像之鏡，拿與不拿都同樣可見到結束畫面，這其間的落差，究係草民遺漏了什麼，或僅是無關緊要則有待考證…莫非與升級等數有關？

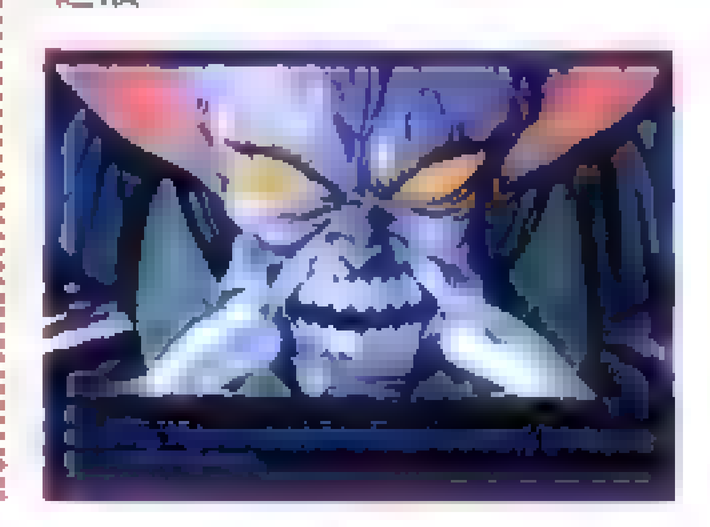


遊戲配上全程語音（光碟版）的確不同凡響，惟內中有部份美少女的配音則顯得爆笑，試想，一位年輕貌美，身材婀娜多姿，玲瓏有緻的美少女配上一付粗聲粗氣的歐里桑嗓音，除了顯出格格不入的唐突外，又如何能引人遐思呢？若希望藉此善盡教化人心的社會功能，則遊戲的定位又是一個大課題了…

絕大多數台灣的自製遊戲或改版的外國遊戲，都或多或少在文字訊息上出現錯別字，「龍」片在中文化過程也未能倖免。這或許是文字輸入時所發生的小差錯，但也適足以顯示製作的嚴謹與否，雖然無傷大雅，但畢竟是一種瑕疵，不是嗎？

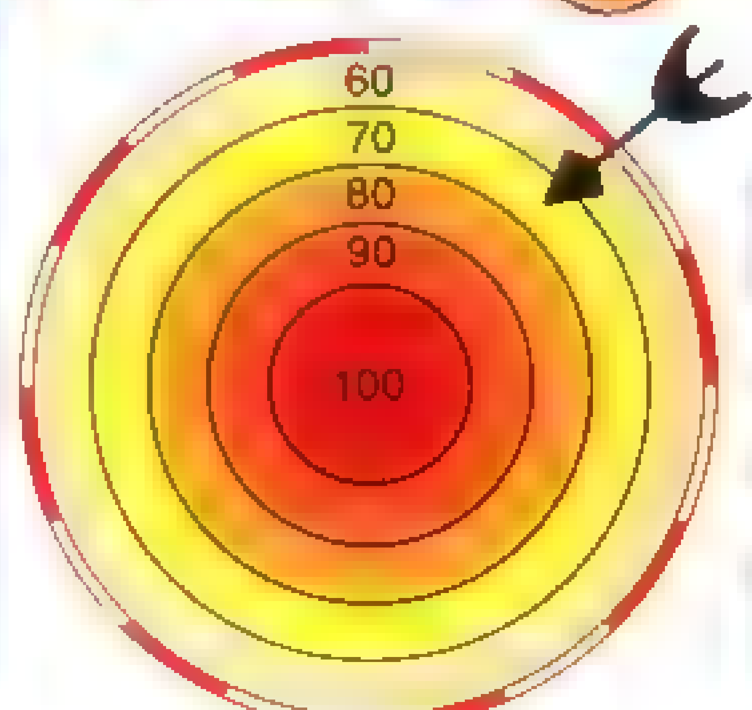
其同類型的遊戲相較，「龍」片的結局安排頗有新意，大魔頭戴莫士死後並未立即出現結束畫面，而遊戲仍然允許玩家在森塔大陸上到處閒逛。由於怪獸都逃回死亡國度，所以商店和旅館全部歇業以茲慶祝。此刻，玩家大可安心地「熟悉」一下整個大陸的地理位置，儘管有著濃厚的馬後炮意味…直到見過阿卡迪亞城的黛安娜公主和水神亞蓮娜，遊戲可說是並未真正結束，這其間是沒有任何訊息指引該往何處的。

草民有幸，得以在行將就木之前嚐嚐美少女的甜頭，臨老入花叢（委哥哥自勉常用語）總算也不虛此生了…除了養眼而尚不致血脈賁張的清涼畫面；除了戰鬥時手忙腳亂較辛苦一點外，「龍」片是值得一玩的。玩家若抱持與 DOS/V 的同等期待則鐵定會失望，由於「國情」尺度有別之故…





COW BOY	CYBER	DRAGON
DOS/V 的精典之作搬到 PC 上來，人物造型、場景、畫面整體而言，皆表現的不錯，不過人物移動操控性並不是很順暢，而一些小缺失如能減少，遊戲相信會更有看頭。	 靜態的圖形繪製的非常細膩，不愧是日本成名的遊戲，人物的語音配聲則有點顯得不倫不類，感覺相當奇怪。	整體畫面及人物造型都還不錯，但是以「 3D 」方式表現時，可說是差強甚多，而且效果也不佳，號稱全程語音，但配音切合度也差讓多的，說明書的照片則沿用英文版，未予以訂正。





出版公司／第三波

本文作者／*RXZ*

如果筆者沒有記錯的話，大型電玩版的雷電好像是在 1989 年間世的，當時不知風靡了多少熱愛STG（射擊遊戲）的玩家，筆者自然也是其中之一，之後在今年年初也有了超任的版本，不過其效果之差，大概只有玩過的人才會知道，在苦盼了 5 年之後的今天，終於有了 PC 版的雷電，設計公司究竟有沒有偷懶呢？有興趣的玩家不妨往下瞧個明白。

原本以為大型電玩版的雷電頗富盛名，設計公司在移植的時候會多加用心，沒想到就和大多數的移植版一樣，全然走樣，筆者非常懷疑在雷電外包裝上的遊戲畫面到底是大型電玩版的還是 PC 版的，仔細比照一下就可以發現兩者的配色有相當大的不同，只有玩者所駕駛的戰機還比較像話，過份的話筆者不想說，只是希望軟體公司能夠撰善良心賺錢。

先談談音樂吧！這是筆者認為這套遊戲移植得還算成功的地方，不過在音效的表現上只能說是平平無奇，爆炸聲音一點震撼的感覺也沒有，你只看見螢幕一陣陣反白（不要懷疑！沒有你熟悉的大火球），更悲哀的是，在筆者的 SB PROII 上居然只能單選音樂或音效，也就是說你根本感受不到一點玩STG的感覺，真懷疑設計公司到底用了多少心在上面。

其次就是控制了！你有沒有 4、5 個鍵盤或是搖桿準備隨時替換呢？遊戲的發射鈕可是需要一支頻率在 60Hz 以上的手指，在連續 40 分鐘的時間裡不停的動作哦！自然你還得有另外不會和那支手指產生"干涉"的手指操作著戰機的方向，如果沒有的話，請你準備一支有連發功能的搖桿吧！

還有什麼呢？對了！遊戲速度！經過筆者使用 S3 視窗加速卡的心得是，介於 2 和 3 之間的速度是勉強可以接受的，由於遊戲本身利用 VGA 卡的硬體捲動，和主機的快慢沒有太大的影響（為什麼要用到 386 呢？大概是記憶體需求的緣故吧？！）很好笑的是這個調整速度的功能居然要在 DOS 下執行，根本就是……當你覺得子彈發射頻率太慢（筆者有用連發的搖桿哦！）時，跳出遊戲，重新調整速度，回到遊戲，再輸入一次煩麻麻令人討厭的原文密碼，你可以發現快多了！是敵機在迅雷不及掩耳的速度下，出現在你身邊，驚訝吧？

其實市面上已經有不少比雷電更好的STG，像國人自製的幻象雷電，以 286 的硬體配備表現出來的效果比它好上不只十倍，而同樣要求 386 的雷電戰艇（可以看到"雷電"這兩個字的魅力了吧？）就更不是一句話可以形容的，如果在 3、4 年前筆者對這套軟體絕對不會有如此強烈的批判，相信那些腳下踩著雷電兩個字的玩家都會贊同筆者所說的話，說實在的，如果不是對雷電還抱著一點懷念，如果不是要交稿，如果超任上的雷電不是那麼爛（和 PC 版簡直不相伯仲），筆者絕對不會去碰這個遊戲，除非是，想換個新鍵盤的時候……

群英會審 VER 2.0

COW BOY



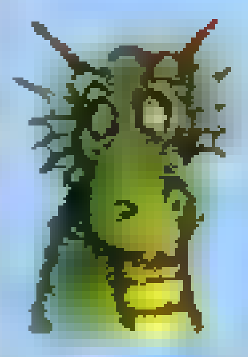
雖是把大型電玩搬上 PC 螢幕，但設計者並無發揮 PC 遊戲的特色，當然遊戲容易上手是此類遊戲的共同點，而初級玩家倒是可以一試，以瞭電腦遊戲之門堂。

CYBER



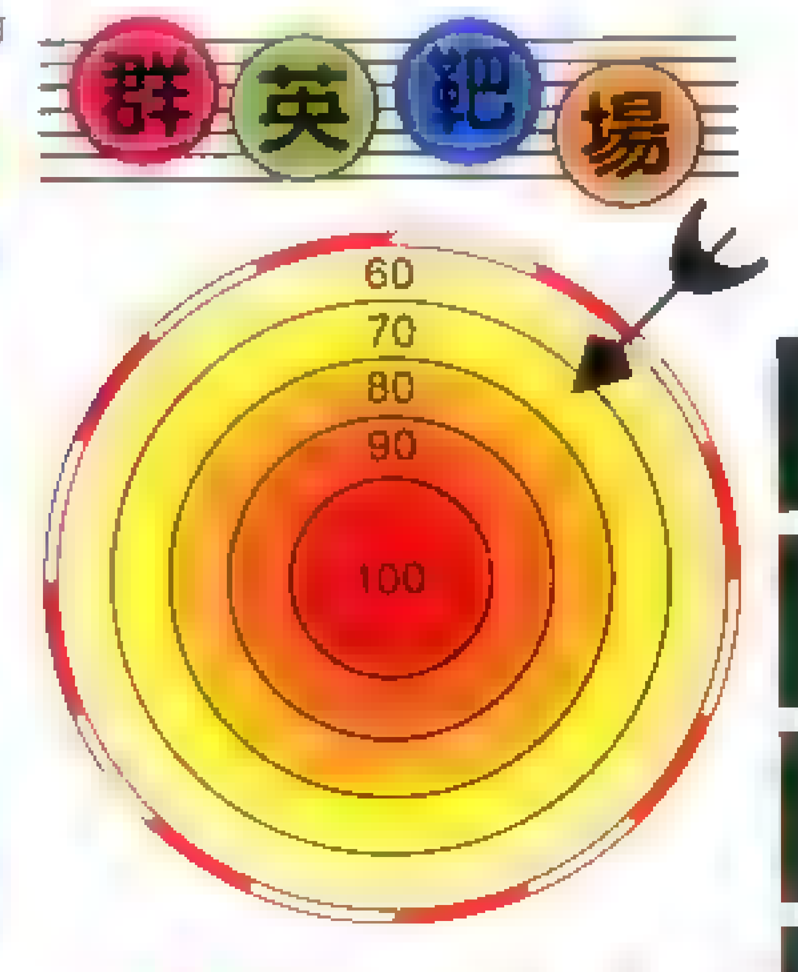
對遊戲需要輸入密碼部份，手冊交待的不清不楚，容易使對英文感冒的玩家覺得反感，而且整體的娛樂效果，與熟悉的雷電相去太遠，實有負雷電之名。

DRAGON



雖由大型電玩移植而挾有其威名，但是移植效果卻頗差，令喜好射擊遊戲的我感到沮喪。

群英靶場



遊戲獵人



七座金城

●出版公司／軟體世界

本文作者／*RXZ*

在十五世紀初，藉著由東方古國（中國）傳來的羅盤針，西方的葡萄牙、西班牙等國，在人們對於大海未知的憧憬，與人類天賦的冒險精神引導下，展開了一次又一次的金銀島之旅，人們相信，在海的那一端，太陽升起的東方，那裏有他們夢寐以求的香料，蟬翼般的絲緞和晶瑩璀璨的金玉，在無數次的航海之旅中也造就了不少航海英雄，像麥哲倫、哥倫布都是家喻戶曉的大人物，而在哥倫布發現新大陸之後更為原已熙攘的大西洋帶來繁景，掀開了人類史上的大航海時代，從十五世紀中到十六世紀末，這一百五十餘年的時間被稱之為航海史上的黃金年代，當然，不僅因為新大陸的發現，而且也如人們所企盼的，香料、綢緞還有黃金、白銀，成就了這個黃金年代，也是西班牙帝國如日中天的鼎盛時期，七座金城的歷史背景就是設定在這個人人嚮往的黃金年代，讓你一嚐十五世紀新大陸的蠻荒，探索在泥漿礦石裏的寶藏。

在新大陸上存在著若干的既有文明--印第安部落，玩家可以選擇歷史模式依循已知的地理位置，發展本國的殖民地，建立強大的殖民帝國，或是選擇亂數模式，由電腦為你創造新的世界，滿足你求新求變的渴求，同時那也意謂著所有的相關資訊將由玩家自行摸尋，在難度上來說也相對地提高許多，不過在冒險的精神上則更上一層。新大陸上擁有無數的珍藏，在每一次的航行中，身為船長的你，必須在出發之前召集所需的人員，把能夠負重的騾馬、旅程中需要的糧食和若干保護衛士的帝國士兵一起帶上船去--如果你想要活得安穩些的話……要發掘這些珍藏，首先要有個嚮導，當地的土人是最佳人選，不過可不是每個部落都那麼友善的哦！大一點的部落文明的程度會高一點，溝通起來也容易些，若想不費吹灰之力"騙"取土人的財產，最好是能夠送點禮物給部落的酋長，再不然耍點小把戲嚇嚇這些井底之蛙，恐嚇他們一下也成，要是對方敬酒不吃…嘿嘿！那就只好動用武力了，也就是說你成了不速之客，下次就是敵人了！好不容易拿到的"戰利品"可別浪費了，挑既貴又"輕"的東東搬，如果你可以不吃不喝，把食物打包一下弄個小土丘藏起來也行，騾馬可是個搬運的好幫手哦！新大陸上有與狼共舞中原野奔馳的犛牛、放眼望去一片金黃的玉米田、印第安人長眠的陵寢、涓細小河裏的金沙和亙古綿延孕藏金礦的山脈，冒險家們！準備好了嗎？！風帆已經揚起，快些升起你的艦旗吧！

七座金城在APPLEII時代曾經大放異彩，相信許多骨灰級的玩家，都曾徜徉於十五世紀的汪洋大海中，享受和美洲土人交易與遍地黃金的快樂時光，雖然筆者沒有趕及那個年代，幸好還來得及搭搭這波復古風潮，不過以今日 PC 的實力而言，若不是EOA刻意要喚醒玩家的回憶或是保留它盎然的古意，七座金城的表現顯然是有點偷懶，比起許多舊瓶新酒的經典之作，像是鐵路大亨豪華版、大海盜黃金版而言，在畫面和音效上的誘惑要少了許多，不過其遊戲內容是絕對不負其經典之名的啦！

群英會審 VER 2.0

COW BOY



骨灰級的經典之作，以現在的製作水準來看此遊戲，不過爾爾，當然產品會跟著時代改變，尤其是創作之物，玩家試玩看看，是不是與文明帝國有些類似之處。

CYBER

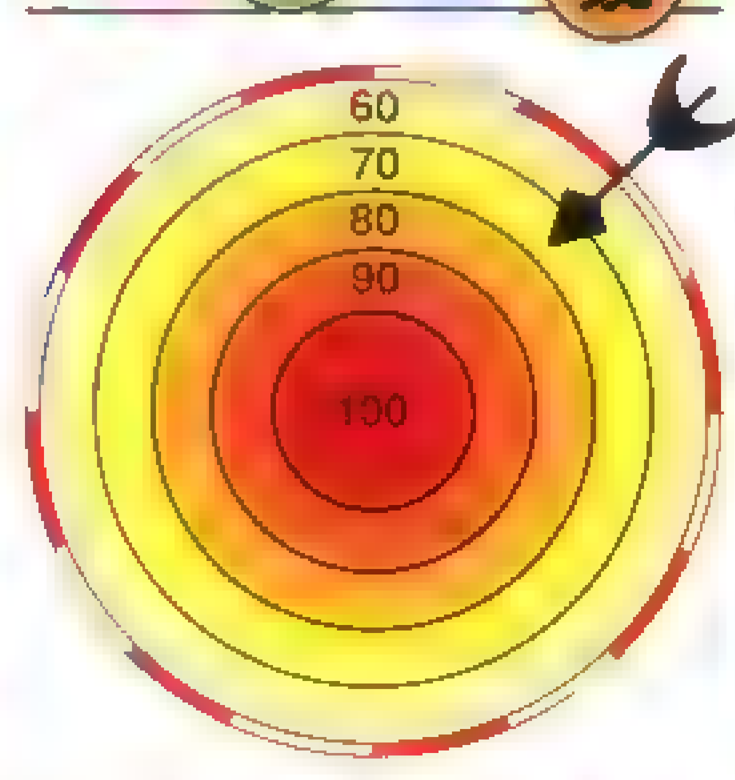


再版的老GAME的通病都是內容十足，門面無光。但其精髓之處大概也只有那些恐龍級的玩家才體會的出來。

DRAGON

最近似乎流行起「復古風」，連本遊戲也不例外，雖然在整體上都有很大的改進，但是卻好像失去了APPLE II時代那種感覺……

群英靶場



遊戲獵人





出版公司／鷹揚資訊
本文作者／米　克

《高校魔影》是鷹揚公司繼《恐龍世紀》後所推出的第二套 RPG 式戰略遊戲。自從《天使帝國》刮起這陣旋風以來，國內大約已有十餘套同型的遊戲推出了，可以預期是這一陣熱潮還會持續好一陣子。

故事的背景發生在台灣，由於不明飛行物體的入侵，使得台灣的社會發生了異變，將近五成的少女都變成了不良少女。主角林莉是清泉商職的學生會會長，具有先天遺傳的超能力；在她發現了這個事件的秘密後，於是決定組合尚未遭到控制的學生會來對抗這股邪惡的力量。



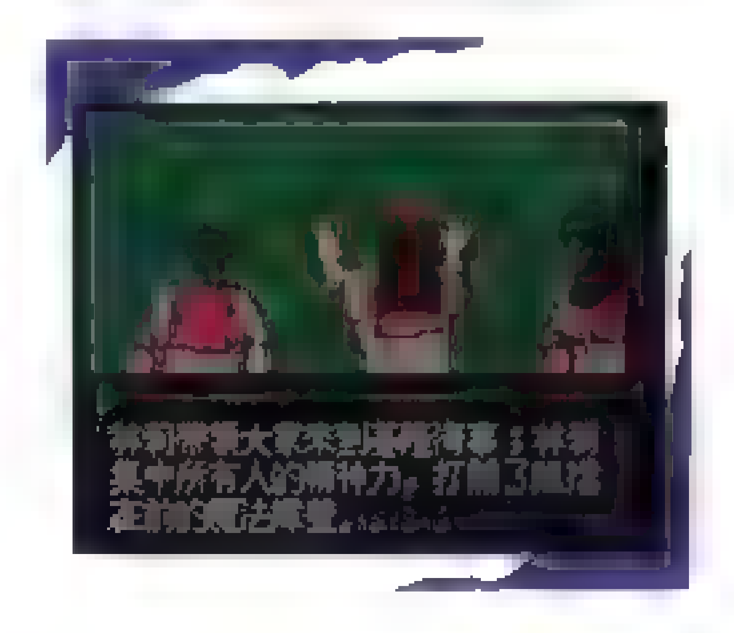
《高校魔影》的進行方式是採用回合制的。整個遊戲可分為兩大部分：一是以每個月為一個回合，在戰略地圖上進行對各校的指揮；另一則是戰鬥發生的以各校為背景的戰術模式。戰略模式感覺起來比較類似《三國志》，玩家可以在這個模式進行訓練、出征、休息、偵查、轉學等指令，提供玩家除了在戰鬥外另一種獲得經驗值的方法。這個模式下有一個很大的問題，就是沒有提供「移動」或「行軍」的指令；雖然在行政的選項中有轉學的指令，但是轉學後的學校最少要留下一名幹部，如此一來容易造成某些能力較強的幹部被留在後方的情形。

戰術模式的進行則是採用《叢林戰爭》加《恐龍世紀》的方式--《叢林戰爭》的「打不還手」，再加上《恐龍世紀》的部分系統。記得當初《叢林戰爭》就是因為「打不還手」而備受批評，不知道鷹揚資訊為何還會採用這種戰鬥介面呢？另外，本次雖然加入了「待機」的指令可以用來恢復少許的體力，不過因為是對全體下指令而非針對個別成員，所以有些不方便。



戰術模式下還有一個很大的缺點，就是不能存檔。這種作法可以防止玩家以重覆 Save 、Load的方法破關，但是對於想利用零碎時間玩遊戲的玩家就不太方便了。筆者個人認為，如果提升遊戲的 AI ，然後再提供存檔的功能，是不是可以讓玩家與作者皆大歡喜呢？至於戰略模式下的存檔也有一個問題，就是沒有時間或回合數可供參考；像筆者這種記性不好的人，常會搞不清那個存檔才是最後的存檔。

從戰鬥中可以發現，本遊戲的 AI 雖然不盡理想，但是比起《恐龍世紀》及《叢林戰爭》可以說進步許多了。在前兩套遊戲中的敵人大多只會呆呆地站著挨打，《高校魔影》的敵人則會找尋玩家的主將加以圍毆；如果戰況失利，她們也會閃溜以保存實力；不過敵人的主將也常常會自己「脫隊」跑到玩家的隊伍前面赴死，遇到這種情形如果不「海扁」她一番，就太對不起自己了



，拜這種「短路」情形之賜，玩家要拿下大部分的學校應非難事。

當筆者「統一」全島，揮軍進攻最後的敵人之後，看到敵人超強的能力後差點暈倒；原來鷹





揚資訊又採用他們慣用的手法（某軍訓教官常用的話是「慣用的技倆」）--難以突破的最後一關，面對攻擊、防禦及生命力都比玩家高出數十點的敵人，就算玩家是以十敵九也難以獲勝，更何況是要以九敵十！更不人道的是在最後一役完全不能使用「專長」，也就是說玩家的長程攻擊能力完全被封掉了，而且如果要「補血」也只能利用待機的指令來恢復少得可憐的體力。雖然超強的魔王在《魔法世紀》、《炎龍騎士團》及《天使帝國Ⅱ》中都曾經出現，但是這些遊戲並未限制玩家的魔法或特殊能力，所以仍然可以輕易地打倒大魔王，獲得不少的成就感。不過像《高校魔影》這樣敵我實力懸殊且只能進行肉搏戰的遊戲，筆者只能儘量引誘敵人的頭目，並利用地形將牠「卯」起來打；當然破關之後只有滿肚子的怒火及「被遊戲玩」的感覺，根本談不上有何成就感；希望下一次鷹揚資訊能在





AI上下功夫，不要以這種方法來拖長遊戲時間，否則會讓玩家有被刁難的感覺。

不知道這一次負責音樂部分的人員是不是和《恐龍世紀》同一批，因為整個音樂聽起來就像是前者的變奏版一樣。至於音效方面有點令筆者不敢領教，因為當人員被打死後，會出現「啊！」的女聲；筆者常害怕別人聽到後會以為我在做什麼「見不得人」的事。

或許本遊戲並非一無可取之處，但是由於其他同類型的遊戲表現都遠勝於它，所以相形之下就看不出本遊戲有何優點或特點。這一陣子國內外的遊戲似乎又陷入了青黃不接的地步，如果您實在找不到遊戲可玩，或是錢太多了，那麼或許可以玩玩《高校魔影》；否則筆者勸您還是慢慢等吧！也許筆者該來唱「下一個遊戲也許會更好！」了。





群英靶場

60
70
80
90
100

魔域傳奇

神聖之符



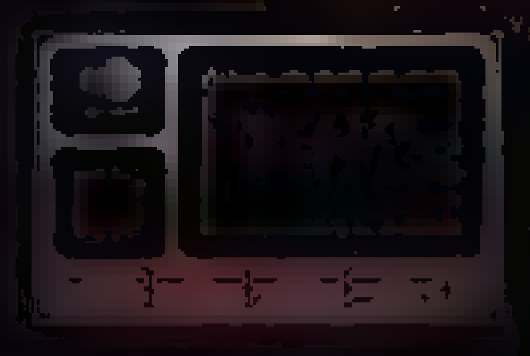
※很多有趣的支線任務散佈在大道上、房子內、森林中和神殿等地，非會員人物(NPCs)會告訴你許多小道消息，有的也會加入隊伍，助你一臂之力。本遊戲以互動式的方法帶動劇情和戰鬥，玩者可[illegible]的戰鬥，也可徜徉在峰迴路轉的故事變化中。

※自動繪地圖功能將顯示出探查過的區、陷阱門、機關、隱形區、怪物等，並可以文字記錄重點，列印出來。

銀河艦隊



在《銀河艦隊－真》你將有機會創建你理想中的宇宙，及精彩絕倫的戰役，此戰役需要的是完全真實的謀略，而不是胡射亂轟的飛航行動，必須運用超高的智慧來定決於何處攻擊，如何戰鬥及派遣哪艘戰艦來完成艱鉅的任務











ARMADA

WING COMMANDER

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



宇宙英雄
UNIVERSE HERO
本產品榮獲1994年美國Titanium Scal最卓越軟體晝效金牌獎及歐洲Game Fan雜誌德文版評爲年度最佳格鬥遊戲獎。
強壯的水手施出移形換影的殘影腳，穿高叉緊身衣的金髮女不怕穿幫展開致命的迴旋踢，埃及人甫歸西忽人忽狗變人變害，狼奔在聞不容髮之際打出狼影波，黑風霸的大腳一踏天崩地裂
你能在
之間遊刃有餘，打遍宇宙無敵手，或是被
找牙
軟體世界
代理製作發行

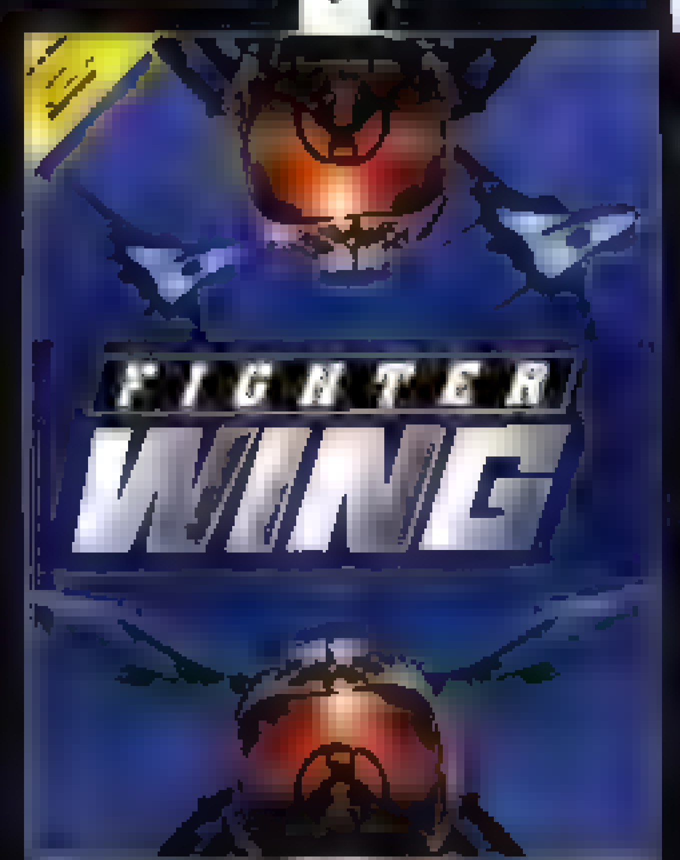

天邊殘陽斜掛，身邊寒風刺骨，不幸的，你
又回到這個苦荒之地，再次從事艱難的任務！
DARK SUN
WORLD
WAKE OF THE RAVAGER
AD&D系列
角色扮演遊戲，
沸騰你的心！
系列
降魔勇士
軟體世界
代理製作發行
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



什麼是人？該以什麼來定義人呢？
網路奇兵
你該何去何從？
ORIGIN
SYSTEM SHOCK
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

MERIT 系列產品即將登陸

驚險刺激的模擬、





冒險遊戲即將推出——





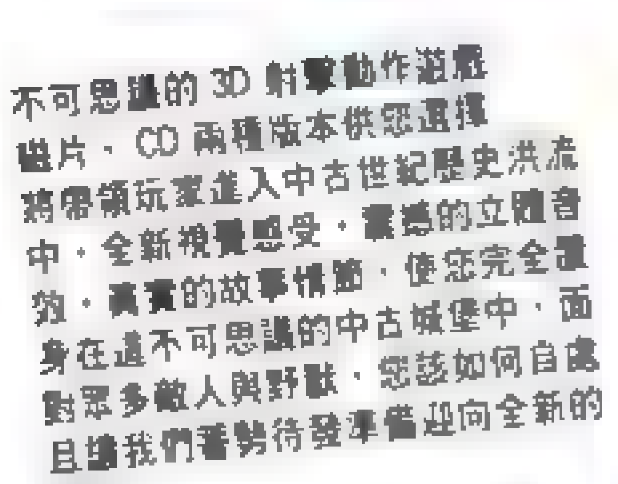


狂飆武士









不可思議的 3D 射擊動作遊戲
磁片、CD 兩種版本供您選擇
將帶領玩家進入中古世紀歷史洪流中，全新視覺感受，震撼的立體音效，真實的故事情節，使您完全置身在這不可思議的中古城堡中，面對眾多敵人與野獸，您該如何自處且讓我們蓄勢待發準備迎向全新的挑戰．．





繼美少女夢工場2之後
精訊移植的第一款9801動作遊戲
突擊！
為了拯救妖精界的危機，三位妙齡的少女挺身而出，她們在面對邪惡魔導士的徒眾時，該如何找尋失落的魔法陣，並與之對抗？
三位各具不同攻擊特色的美少女任你選擇。
隱藏於各處的十八種特殊物品，協助你過關斬將。
全部十關，由各具特色的首領把關。
操作支援鍵盤和搖桿，音效支援聲霸卡。
對應 640×480 VGA 高解析度。
中文化發行
精訊資訊


光明戰史
精訊資訊

毀滅戰士2

地球淪為煉獄 !!

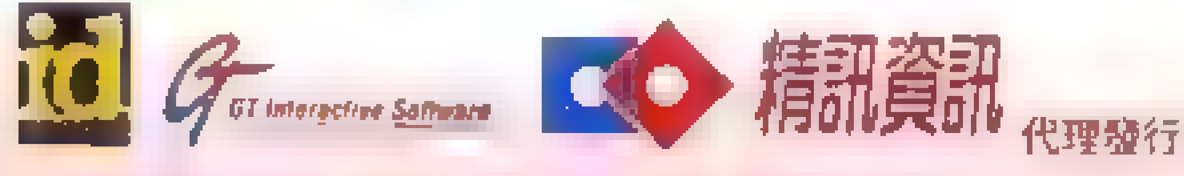


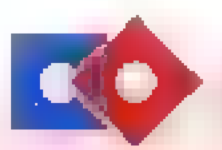
在電腦的娛樂軟體上，從來沒有一個遊戲具有像「毀滅戰士」般的震撼力，也沒有一個遊戲，能讓玩者以中止呼吸般的緊迫感，期待著這場戰鬥的結束。

請深深的吸口氣！地球的煉獄就在這裡！準備帶給您另一場難忘的惡夢。

在這次的戰鬥中，您將會和整個煉獄中的敵人交手。它們以更強力、更龐大、更可怕的面貌，加上更可怕的武器等待著您的光臨。整個煉獄也以全新的場景、複雜的機關，詭譎的佈局向您的智慧和勇氣挑戰！

如果您曾經玩過毀滅戰士，準備接受事關地球存亡的挑戰；如果您沒玩過毀滅戰士，那我們只能（以尊敬的口氣）說：「下地獄吧！」

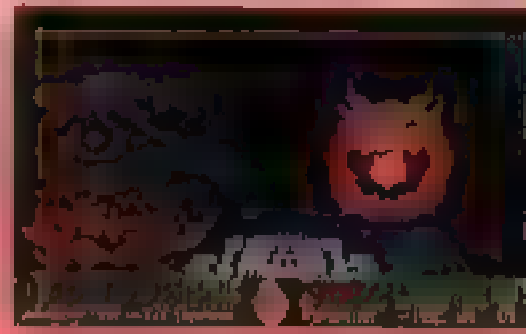


代理發行

經典大作 全球同步熱情發售!!

贈送精美T恤 獨一無二 千萬不能錯過!!





劇情取向式的角色扮演型戰略遊戲
帶您馳騁在中古黑暗時代的歐陸
您必須善用您的領導才能，統御各部族的軍隊
對抗異族的入侵，驅逐叛亂勢力
並探索自己的身世，建立一個屬於自己的王國



完整的角色升級、轉職系統，四大種族與近四十種職業變化組合。

創新的部隊編成功能，可依照自己喜好編組超強部隊。



開發設計 鷹揚資訊

代理發行 精訊資訊


重組
'94 連院長重組內閣展現新形象
INTERACTIVE MO
UNDER A
Killing Moon
ACCESS
STARRING BRIAN KEITH, MARGOT KIDDER, & RUSSELL MEANS


'95智冠重寫遊戲中文化新指標
重寫
殺人月
4張光碟片
電腦遊戲史上最大最好的互動式光碟遊戲
全中文訊息本土性版本
人性化互動式簡易操作介面
高傳真16bit 22Khz原音重現
創新線上遊戲提示功能





國王密使VII
合法授權販售

KING'S QUEST
THE PRINCELESS BRIDE
SIERRA







黃經理：

公司同仁對您的原裝遊戲軟體企劃案有達成之意見，請您重新草擬一份企劃案，儘速召開部門會議溝通…… 黃副總上

12/18/94

懇請支持

我們站在玩家立場所作的決定

不論你在那裡
不論你到那裡
購買原版進口光碟遊戲軟體
請務必指明貼有
智冠科技 原裝進口
正字標籤的光碟遊戲
因為
你只須要花一仟二佰三拾四元
就可以買到具有原裝血統書的
光碟遊戲軟體
這是咱們兄弟有緣的約定

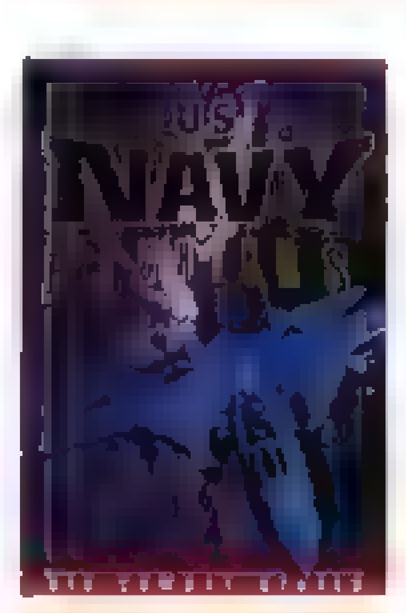


智冠科技有限公司









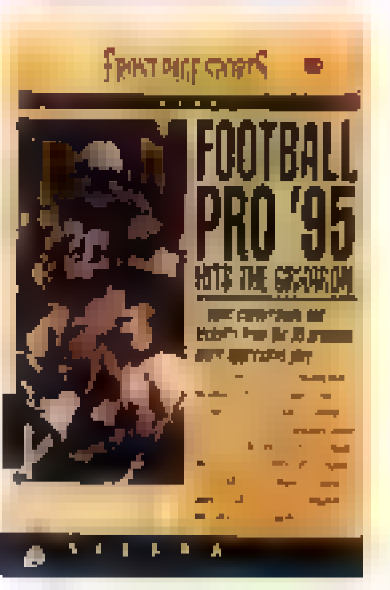












我就這樣糊裡糊塗的長高了2公分！

電腦遊戲世界中之最！──

值得你與她作一次傾心的接觸！

BULLFROG.



BRILLIANT.

96%
PC Zone

"THE MOST BEAUTIFUL GAME EVER. IT'S A FLIGHT SIM, A GOD GAME, A SHOOT-'EM-UP, A STRATEGY GAME, AND AN ADVENTURE. IT'S RELAXING YET FEVERISHLY EXCITING"
CD-Rom Magazine

5/5
CD-Rom Magazine

'95 全球最神奇的遊戲

BUY IT.






DRAGON KNIGHT III


CD-ROM

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 III SP

系統需求

- IBM PC 286以上及相容機種 建議使用386 SX-16以上機種
- 2MB RAM & EMS 驅動程式
- 硬碟及1.2M軟碟
- DOS 5.0以上作業系統
- VGA顯示系統
- 滑鼠
- 支援Sound Blaster & Pro /MT-32/CM-32/LAPC-1 等音效卡或音源器



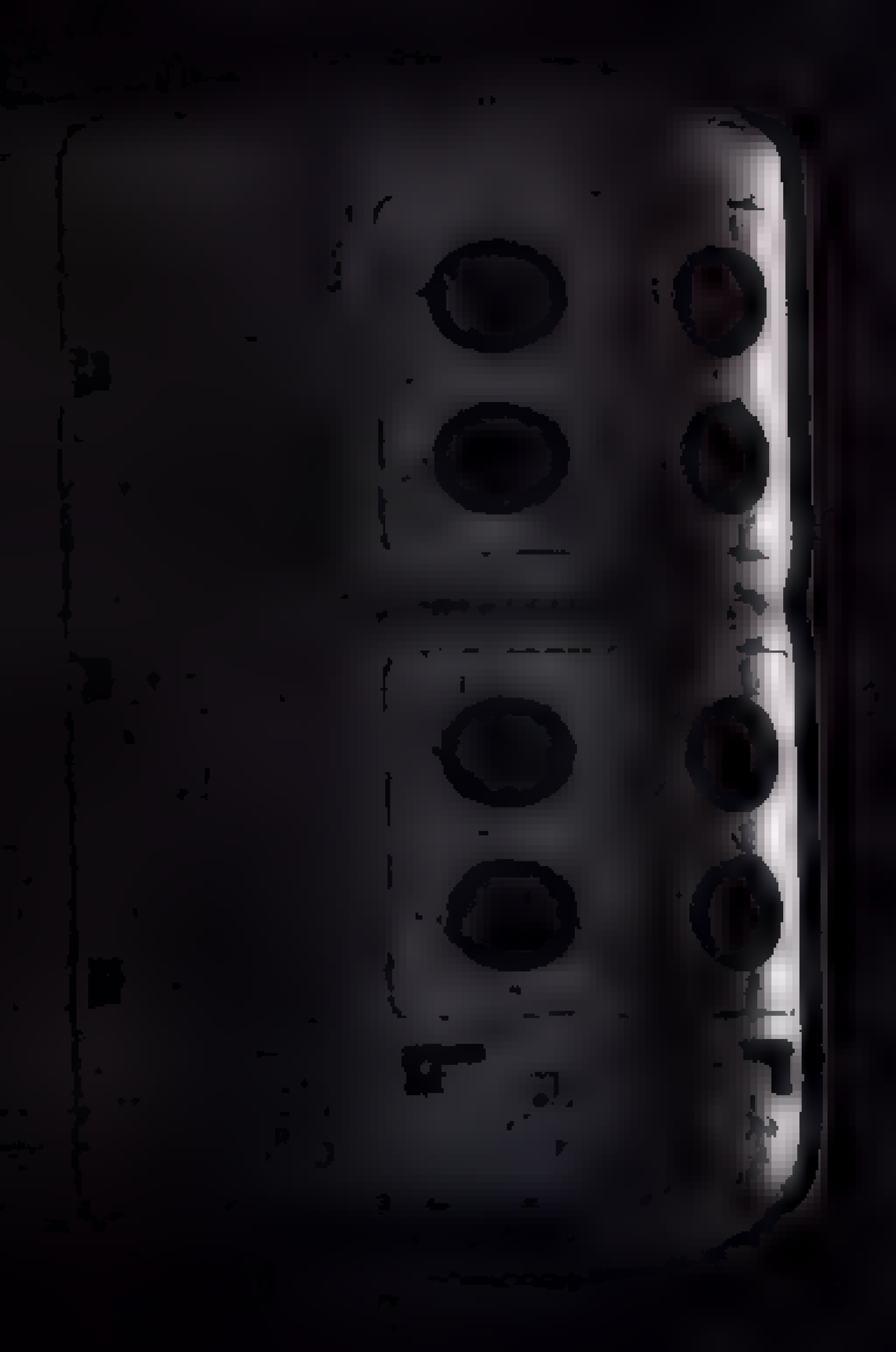
美麗的銀河，正在燃燒中！

究竟在何處才能找到沒有被戰火波及的星系？到底在何時才會見到銀河系出現和平的曙光？宇宙曆796年由高登巴姆王朝所支配的銀河帝國與反對專制政治的自由行星同盟，在廣大的宇宙中展開永無休止的戰爭。以32個星系所組成浩瀚無邊的銀河作為舞臺，以各種戰術、戰略進行變化多端的戰爭。

遠遠超過您所想像的「銀河英雄傳說Ⅲ SP」，是一部引導您進入銀英傳的世界中，以發揮高超的手腕統一宇宙為最高目的的遊戲。

勝利的榮耀究竟會落在誰的身上？是「常勝的天才」萊因哈特？還是「不敗的魔術師」楊威利？

請您盡情地拓展自己的野心，讓銀河持續不斷的燃燒吧！



12月全球同步上市

BOTHTEC®

中文版代理發行・生產製造

微波軟體

中和郵政1-408號信箱 TEL:886-2-3695077 FAX:3695177

香港代理 CompuMark Software(H.K.) Co. Tel:852-3863864


新類型
新玩法
融合 RPG AVG SLG
★遊戲採用 320 200 256 色解析度，菱形斜角視圖。
★各項素質包括領導值、生命力、經驗值、反應力、肉搏力、訓練值以及醫學知識。
★漸進式升級，玩家練功不必苦苦等候升級門檻的到來。
★十餘種3D製作的機械裝甲，多種亦敵亦友的機器巡警。
★十八個關卡，六種型態、特性，雌雄異體的外星生物。
旭光資訊股份有限公司
新店市力行路14巷8號2樓
TEL:9142497
FAX:9142505



蕩寇雄師
電腦商業展攤位 B516 B516D
1.華麗細膩的3D動畫和一佰多位擬真人像
2.戰略與戰術運用並重的遊戲環境。
3.綜合的升級，寶物特質，並因時間變動結合突發劇情，增加遊戲性。
都指揮使
旭光資訊股份有限公司
TEL:91424
FAX:914250


明日之星


熊貓軟體超級動作遊戲
武將爭霸2
歷史格鬥經典
格鬥經典
帶你進入快打殿堂
● 黃忠百步穿楊的超強內力讓夏侯淵鮮血濺注
● 孫策趕緊使出雙龍吐珠來抵擋張飛的排山掌
● 太史慈察覺此乃青龍擺尾便轉身一閃
● 呂布的石破天驚對上甘寧的飛廉撲地
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號5樓

適用對象：買賣業皆可適用

亞洲套裝軟體系列

本版具亞洲套裝軟體系列整合功能
可與「亞洲套裝軟體系列」之
客戶寶典、會計高手（標準版）、
業務高手 合作整合

客戶、廠商資料 ● 庫存作業 ● 進出貨作業 ● 應收付帳款 ● 報表統計等管理系統

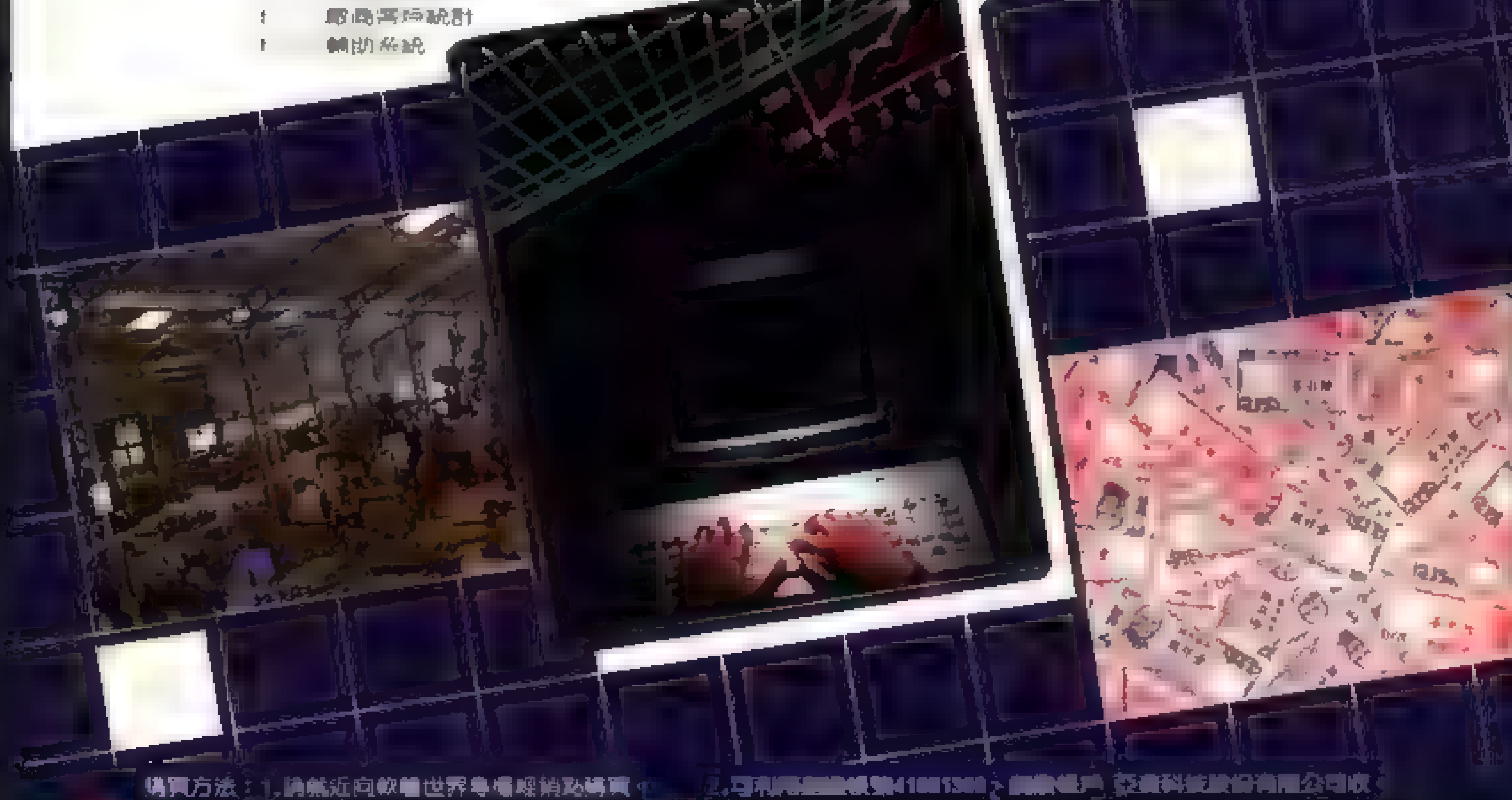
進銷存寶典 II

整合版

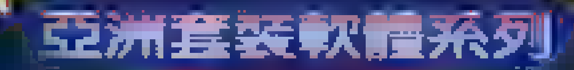
輕鬆掌握廠商、客戶資料與交易明細
有效管理產品存量與盤點作業
登錄完整進出貨資料，方便查詢與核對
應收付帳款自動結算與統計
迅速完成各類明細統計報表

客戶管理系統
廠商管理系統
庫存資料建檔
庫存盤點作業
供應廠商資料管理
[illegible]
銷貨資料管理
應收／付帳款管理
庫存進出統計
業務業績統計
公司營運統計
廠商交易統計
輔助系統

1. 全面採用視窗介面，提供更多操作方式。
2. 新增報價單片語，並可分類別輸入，方便使用。
3. 增列二萬筆全省各縣市街道資料名稱，使用鍵盤即可輕鬆輸入所有的地址資料。
4. 表頭視窗可左右移動，免除檢視資料之困擾。
5. 全功能增加公司管理報表，從庫存之進出狀況、公司營運報表、業績統計、銷售交易情形之排行分析。
6. 可支援網路。



定價：$880元



一套您不可欠缺的英漢漢英辭典軟體

辭典高手

THE BEST OF DICTIONARY

（題庫測驗、英漢漢英雙向查詢、常駐功能）

產品特色：

1.題庫測驗提供多種形式的測驗題型與測驗功能供自行選擇
2.題庫範圍廣適合國中、高中、托福及GRE使用
3.10萬字的英漢字典及7萬字的漢英字典之雙向查詢
4.建立題庫索引檔，使用者亦可自行定義題庫範圍
5.擴充性強可無限制新增字詞
6.有發音功能，是聽英文的最佳學習工具
7.不需進入中文系統，就可做多種常駐功能查詢
8.支援滑鼠

功能簡介：

1.題庫測驗 2.建立題庫索引 3.字典查詢功能 4.字典維護功能
5.語音功能 6.新增字詞 7.輔助功能 8.常駐功能

亞洲軟體

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(02)760-9468
業務專線：(07)384-8088轉228.229

代理發行：普冠科技有限公司
地　址：高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線：(07)384-8088轉250.251
(04)311-8774
(02)788-9188

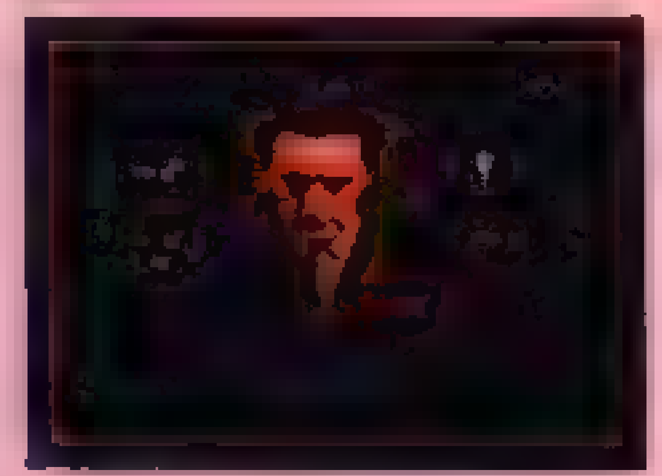
購買方法：1.請就近向軟體世界專櫃經銷點購買
2.可利用劃撥帳號 41081300，劃撥帳戶 亞資科技股份有限公司收

七彩絢目的光碟世界



／RXZ





相信經常駐足遊樂場的玩家應該對數年前一款 3D 立體射擊遊戲印象猶深，確實的名稱筆者在睡覺的時候和周公下棋時輸給他了（也許這是一個不錯的企劃點子），之後就再也沒有出現過這類的射擊遊戲，其實說射擊遊戲有點牽強，老一輩的玩家對 SEGA 的時空戰士（HARRIER ）應該是耳熟能詳的，諾瓦風暴就是這種類型的射擊遊戲，雖然沒有專用的大螢幕機台，但是挾著 CD-ROM 的大容量優勢，精緻的 3D 畫面、清晰的語音和攝人的音效相信能夠擄獲不少玩家的心，雖然在 PC 上難得有好的射擊遊戲出現，也因此這方面的市場也沒有 RPG 、AVG這些主流遊戲大，不過筆者是忠實的射擊遊戲支持者，所以也請各位忍耐一下，聽筆者發一下牢騷吧！

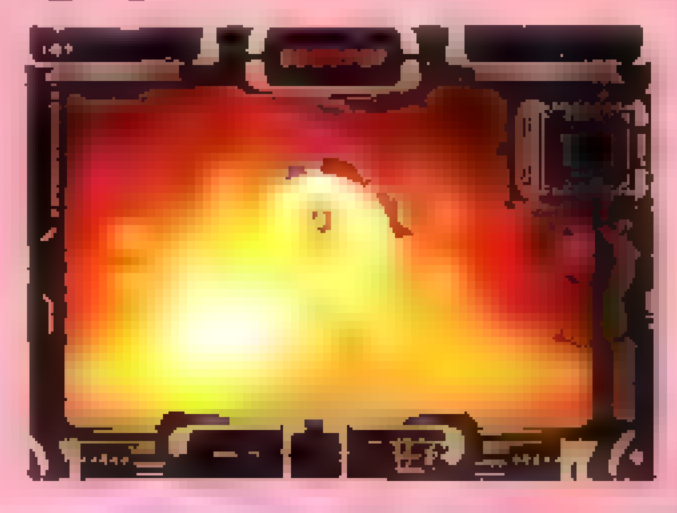
以STG而言，諾瓦風暴的故事背景算是相當豐富的了（和筆者最近看過的一部電影—星際奇兵 STARGATE 有一點點像，和神有關），而且就如各位在那胖胖的包裝上所見到的，故事是設定在未來的時空中，宇宙紀元 2129 年，由於代人類料理一切事務的神經中樞電腦在接到一個科學家的奇怪問題：「世界上真的有神存在嗎？」在 SCARAB X —全世界的主電腦，數百萬次的計算之後，居然認為自己就是主宰人類的神，並進一步控制人類，於是……歡迎你成為 Scavenger 的一員，我們的任務就是要終結SCARAB X，讓人類從黑暗的角落回到現實的光明世界，在踏上這架由聯邦自衛隊耗時費力所建造出來的戰機前，希望你能記取我們的忠告，「一部倍速光碟機、最低有聲霸卡的音效輸出裝置、一支定位精準的連發搖桿和至少4MB記憶體的 386DX 33 以及一顆清醒的頭腦、不畏難的雄心壯志。」

當筆者發現這個遊戲居然沒有連發功能時差點氣瘋了，玩過 CAPCOM射擊遊戲系列，像 88 大作戰、美國海軍等遊戲的玩家會很熟悉這種射擊不需要很快按發射鈕的操作方式，不過筆者始終很懷疑在電腦上搞這種〝飛機〞是不是和鍵盤廠商有不可告人的秘密，筆者強力建議使用握把式的連發搖桿，否則你的大拇指一定會因為搖桿上的十字方向鈕痛上好幾天，或者，你得準備些鮮花素果來憑弔你的鍵盤。除此之外，遊戲的難度真的是蠻高的，雖然遊戲中提供了不少強力武器，但是要想收集這些能源必須將一整隊特殊戰機摧毀，在 2D）的STG中可能不很難，但是在 3D 中就有點……特別是敵方戰機飛得很快，幾乎認不出是不是特殊戰機，無形中提高了不少難度，而且相信不少玩家是第一次接觸 3D 的STG，適應上或多或少有困難，偏偏遊戲又沒有提供接關功能，對第一次接觸 3D STG的玩家而言，真是一場惡夢，幸好遊戲相當地緊湊並不很長。

諾瓦風暴和瘋狂大賽車一樣，利用預錄的方式，所以在畫面的捲動上十分的流暢，而且中間串接了大量精彩的過場動畫，雖然整個畫面配色偏黃土色調的暗色系，不過在砲火隆隆的戰鬥中也顯出劫後餘生的景象，值得稱許的是這個胖寶寶只佔硬碟 10 KB 左右的名人榜，遊戲所有的資料都放在光碟中，而速度仍然是那麼地平順，這是拜 DOS 4GW 所賜，當然玩家也要付出相當大的代價才能享受得到哦！



如果你玩諾瓦風暴而沒有音效卡的話，我只能說你玩了三分之一的遊戲，諾瓦風暴在聲霸卡上的表現相當具有震撼力，戰機撞擊和爆炸的音效會讓你身歷其境，它同時也支援了 GUS 的 NATIVE 模式，筆者也不知道要怎麼形容才妥切，如果你玩過 EPIC 的 PINBALL Ⅰ、Ⅱ或是 ID Software 的 DOOM Ⅰ、Ⅱ，一定會被 GUS 的迫力所懾，同樣的，在諾瓦風暴裡爆炸的場景之多也讓你徹底地享受了它獨特的爆力，筆者只能說「有音效卡的人一酷！沒音效卡的人一遜！」



／俞伯翰

掃黑 Crime Patrol

American Laser Games 這家公司出了一系列的 CD Shooting Game（就是那種模仿大型電玩，但以滑鼠代替手槍的射擊遊戲），從開始的「緝狗麥基 I、II」至現在要介紹的 Crime Patrol，都屬於此類型的遊戲。



這種遊戲剛開始時也許蠻吸引人的，不過以現在的水準來看就有點嫌過於粗糙了。Crime Patrol 的硬體需求相當低，只要有 386 以上的電腦，單倍速的光碟機及聲霸卡就能玩的。但請注意，相對的遊戲的效果，當然也就有所犧牲了。而且這類型的遊戲又不耐玩，玩過一次後，大概就只能擺在櫃子中供奉着（還好所佔空間很小，只有一般 CD 盒大小，且手冊就在 CD 盒上）。Crime Patrol 本來是大型電玩上的 Game，現在被改到 PC 上，而這點也可能是成為它唯一的賣點！改到 PC 上效果本來就會變差，而且在現在大家紛紛使用保護模式的潮流中，America Laser Games 偏偏不用，表現出來當然輸人一大截。



打搶匪和壞蛋，常常使用存檔和取檔，大約一小時就可以完全結束本遊戲。因為在遊戲中任何地方都能夠存檔，使得非常容易破關。一般來說幹掉三、四個人就可以準備存檔了。由於畫面不佳，又處於低解析度下，當敵人在遠方活動時就不太容易能看的清楚。尤其是進行到遊戲後段時，和特種部隊一起出任務時，特種部隊和搶匪都穿著黑色的衣服不然就是身處昏暗的工廠中，加上玩到後來練到下意識，只要在螢幕上會動的槍就過去射擊，導致常常打到自己人，打到之後就要重來，所以才要常常存取檔，以節省時間。筆者也是常常存檔，才有辦法一小時內全破的。當然如果讀者槍法很準，半小時就能結束了。

劇情方面接近於零，幾乎沒有什麼劇情可言。反正就是一個接一個的任務。敵人會出現的地方都是固定的，只要槍先指向那兒，人一出現給他一槍就 OVER 了。Crime Patrol 和前系列有個地方和前作不同的是比較有動態的槍戰出現，例如在狹窄的走廊擊斃強盜。或是躲在掩蔽物後面邊前進邊攻擊。不像以前在一座固定的場景，敵人依序出現讓我們打。打完後再換一個場景再打。大大增加了刺激性。比較有槍戰片的效果，但是在這種捲動下畫面會比靜止畫面粗糙許多。對了，不是所有任務都可以在一開始由玩家自由選擇的，而是完成目前的三個任務才能進入下一階段的任務，越後面越難，這表示所有人都必須從菜鳥級開始。一開始只能扮警察，最後是比較困難的特種部隊。而且那個特種部隊的隊長好像就是由以前台視所播的『新虎膽妙算』影集中的鬼才飾演的。



所以這個遊戲可以給那些打發時間的遊戲者玩玩，真的是打發時間，因為連結尾也沒有，只有一個金色的胸章寫著 The End 從右邊出現就沒了，真是夠簡陋了。本來看包裝上的畫面以為就是遊戲中的畫面，高解析度耶！結果開始玩才發現不是那回事，仍然保留 320 × 200 的低解析度，包裝上好像是用拍攝時的照片，令筆者十分失望。筆者並不推薦這個遊戲，有興趣練槍法的人可以試一試自己的能力。



瑪琍歐歡樂學習島
MARIO'S EARLY YEARS



在小朋友的學習過程中，最不能忍受的大概就是枯燥乏味的內容及最痛刻板的教學方式，這不但降低了小朋友學習的意願，同時也扼殺了小朋友想像力的發揮，因此很多發展幼教產品的廠商，為了能夠吸引小朋友的眼光與學習意願，多半都注意到了學習與娛樂並重的重要性。

這片由 The Software Toolworks 製作，學道資訊代理出品的瑪琍歐歡樂學習島（ MARIO'S EARLY YEARS ），在內容的設計方面，除了兼顧趣味性及教育性外，還考量到了小朋友的學習狀況，在輕鬆、活潑的氣氛的帶動下，讓小朋友能很自然的吸收各種主題中的內容。

這片CAI光碟片，內容共分為 ABC 字母樂園、數字遊戲島及歡樂幼稚園三大單元，在此三大單元內又包含衆多的主題，例如教導小朋友認識身體器官、學習數的概念、認識各種動物及其叫聲，認識英文字母、阿拉伯數字、生活用品、四季變化、一天的作息……等等，並藉由動作遊戲中的主角瑪琍歐，以類似電玩超級瑪琍的遊戲方式來學習每一種主題中的內容，其中還有精彩的動畫演出。

這是一個讓小朋友學習的歡樂世界，不但可以讓小朋友吸收到每項主題中所要教導的內容，而且它的學習方式，會讓小朋友感覺到就有如在玩遊戲一樣，除了是小朋友的遊戲天堂外，更歡迎爸爸媽媽一起來同樂哦！



數學教學的好助手——
數學頑童

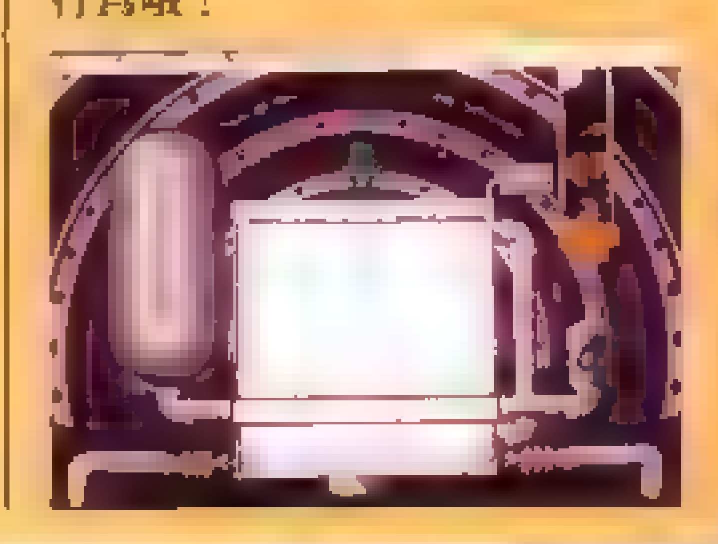


談起數學，可能是讓許多小學生傷腦筋的科目，如何啓發孩童的學習興趣，奠定良好的基礎，是父母與老師共同的期望。數學頑童就是讓小朋友從光碟中自由學習，藉由遊戲方式，讓小朋友重新認識數學，增進對數學的概念。

這片由 DAVIDSON 公司製作，學道資訊發行的「數學頑童」，係根據兒童認知的原理，以四個遊戲為主體，將遊戲內容依等級之分，以適合國小一至六年級的學生使用。小朋友可學習各式各樣的數學運一加、減、乘、除、百分比、分數、四捨五入、小數點、混合題與心算；此外，六種難度的設計，可照同學的進步程度來自動調整困難度，再以電腦的圖示記錄來呈現學習進度與評估學習成果。除了含有五萬種不同的數學題，老師或家長還可以將自己設計的題目編輯至 TITLE 中，所以不但是為小朋友所設計的 CAI 光碟，更是老師、家長教學的好幫手。

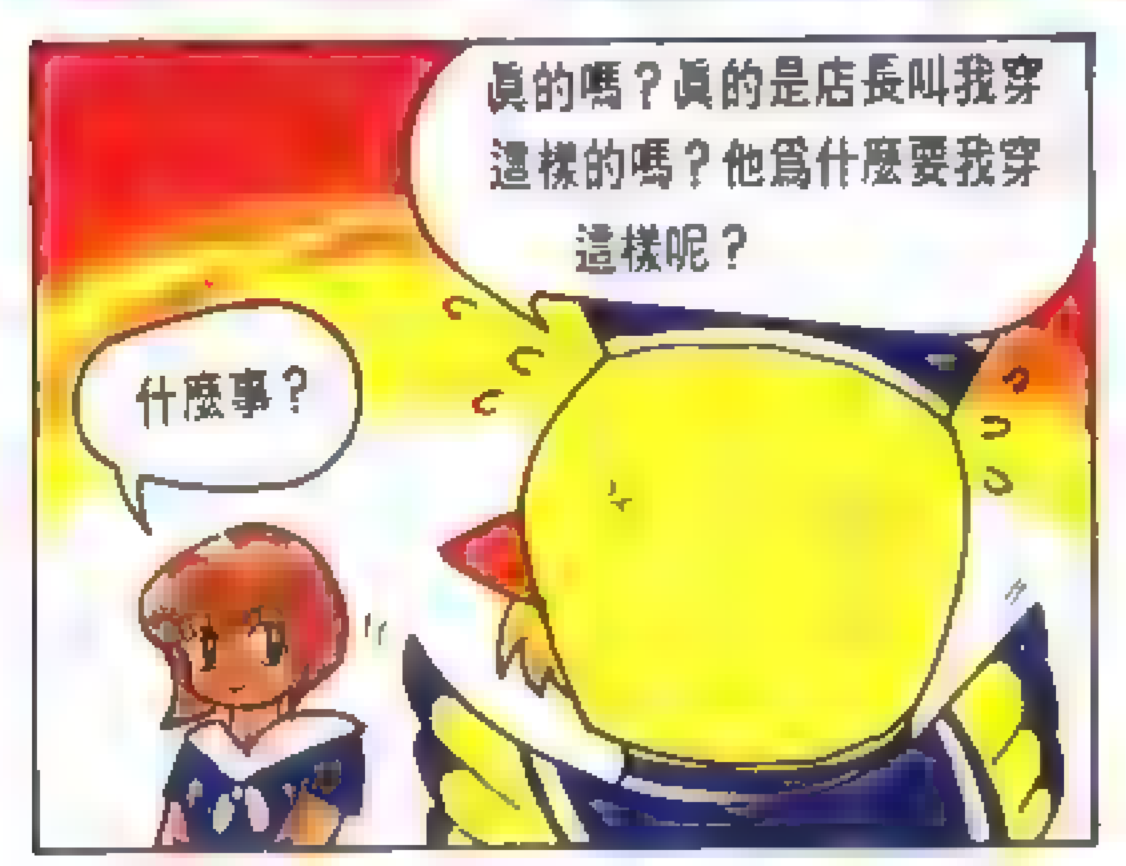
遊戲內容是藉由玩者的數學能力，幫助太空人「數學頑童」解救可愛的小藍球，因為邪惡的三眼黃色垃圾怪物把小藍球抓到一個遙遠的星球上，而且讓清淨的宇宙中充滿了垃圾。這時，銀河系的指揮官派了一個神聖的救援任務給數學頑童一解救小藍球，並且從太空中收集垃圾，將垃圾回收為燃料，然後到星球上追捕外生人，摧毀太空船以解救小藍球。

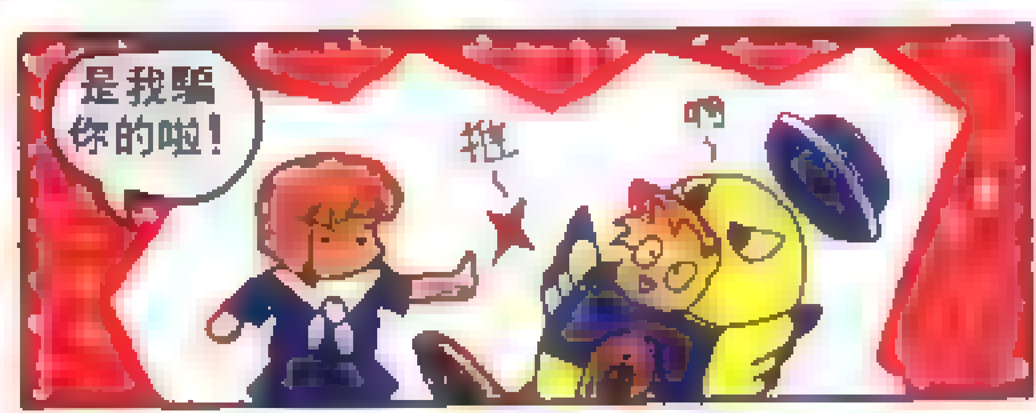
當然，要解救小藍球就得靠大膽的你上機來玩個宇宙遊戲一「垃圾收集」、「洞窟探險」、「數學回收機」、「數學頑童」，在時間終止之前回答數學問題以進入垃圾外星人的太空船。這四個遊戲藉著冒險的太空遊戲訓練小朋友的數學理解力，並且讓頑童太空人與垃圾外星人來個宇宙大對決。如果你能圓滿的達成任務，還可以獲得銀河系指揮官頒發的一張證書來表揚你的英勇行為哦！




98精品店
☆圖·文：GRX☆
本期精彩內容
FORESIGHT DOLLY


告訴大家一個好消息！98精品店，95年新妝新開幕!!
噹噹～
等一下!!


眞的嗎？眞的是店長叫我穿這樣的嗎？他爲什麼要我穿這樣呢？
什麼事？

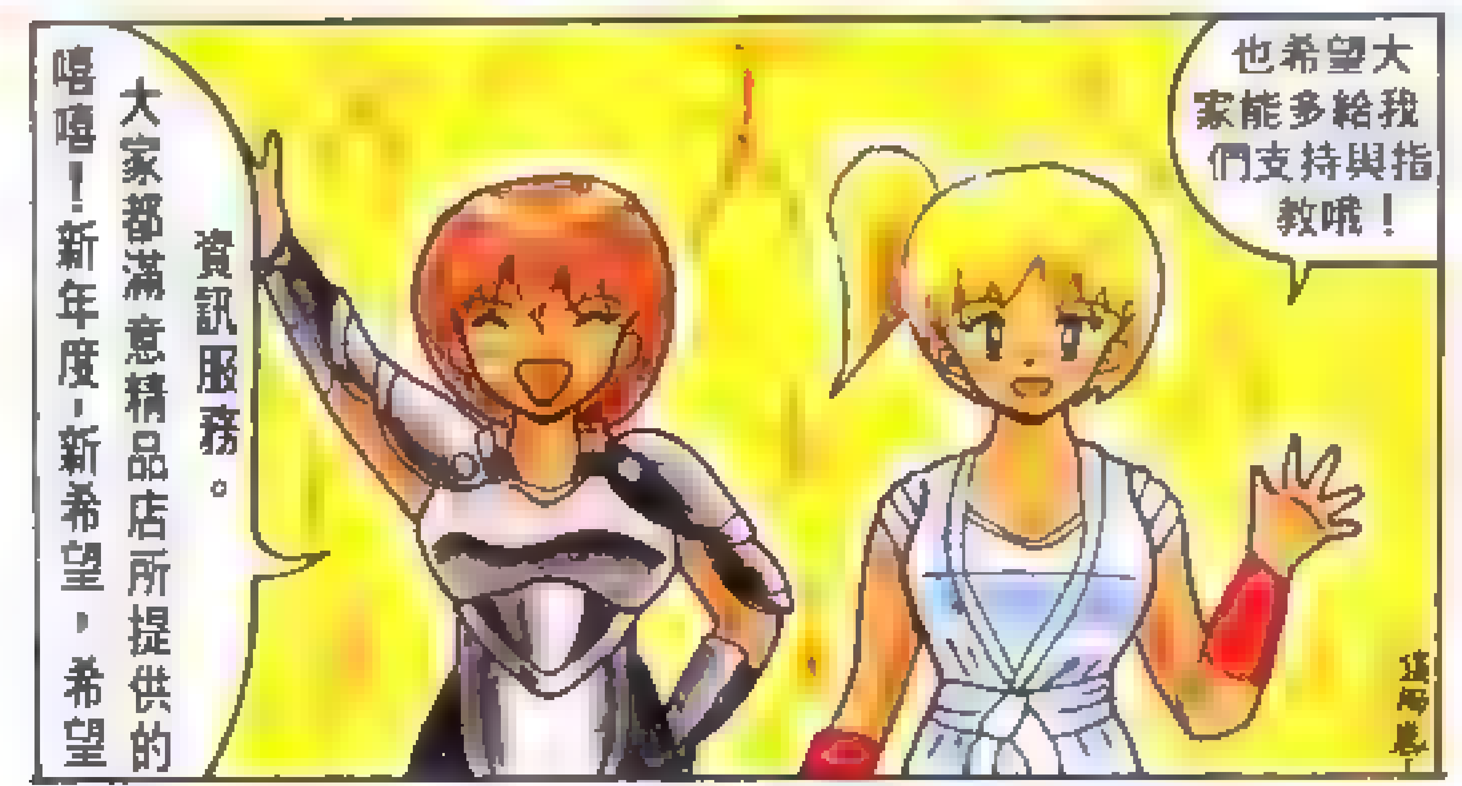

是我騙你的啦！
推～


誰叫妳一個人獨占刊頭


是店長說大家輪流當刊頭的嘛！下一期就換妳了啊！
眞的!!


大復活


耶！換我了換我了耶！
噹噹，這一期還沒完呢！


嘻嘻！新年度，新希望，希望大家都滿意精品店所提供的資訊服務。
也希望大家能多給我們支持與指教哦！



98精品店

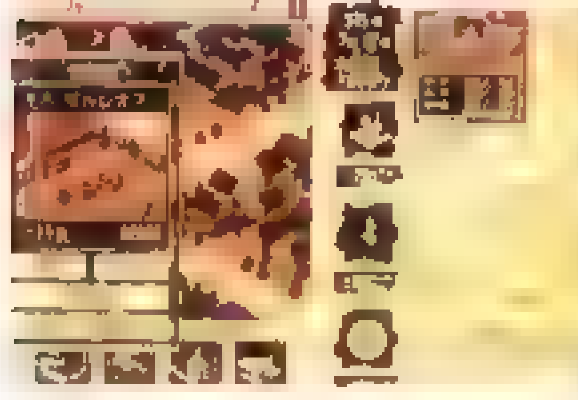
LUNATIC DAWN Ⅱ

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：支援　●HDD：必備
●音源：FM/GM 音源

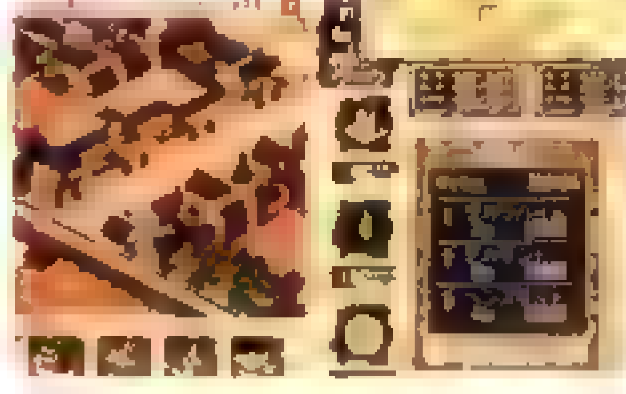


▶ 全體大地圖。

▼ 可前往大陸其他市鎮的馬車站。



▲ 在武器屋購買裝備。



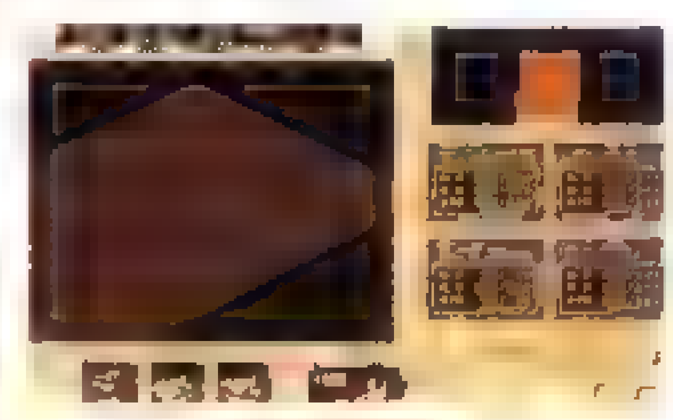
這是一款由 ARTDINK 所推出的 RPG 遊戲。正如 ARTDINK 一貫風格一般，該遊戲有著細膩非凡的畫面與龐大考究的資料設定。讀人乍看之下還真有幾分 A 列車的影子呢！

由該遊戲一推出便拿下 12 月份遊戲排名榜首來看，日本的玩家們似乎已經可以接受這種以資料結構取勝的正統 RPG 了。沒有華麗的效果，沒有誇張動畫，更沒有什麼美少女要素。LUNATIC DAWN Ⅱ有的只是嚴謹的資料結構與龐大的人物事件設定而已。當然，不可否認的，精緻細膩的畫面也正是 LUNATIC DAWN Ⅱ能如此深深打入人心的最大大功臣了。

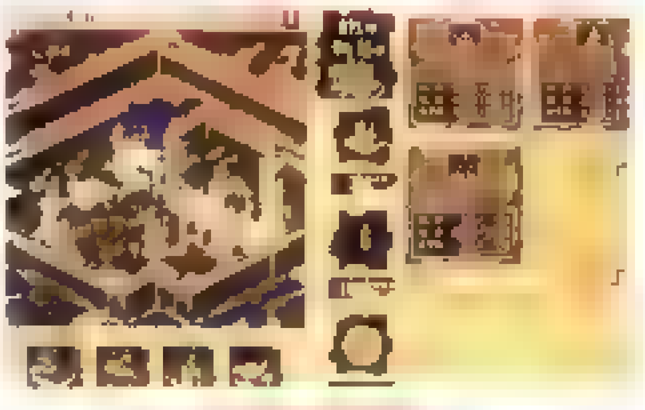


▲ 原野的移動畫面。

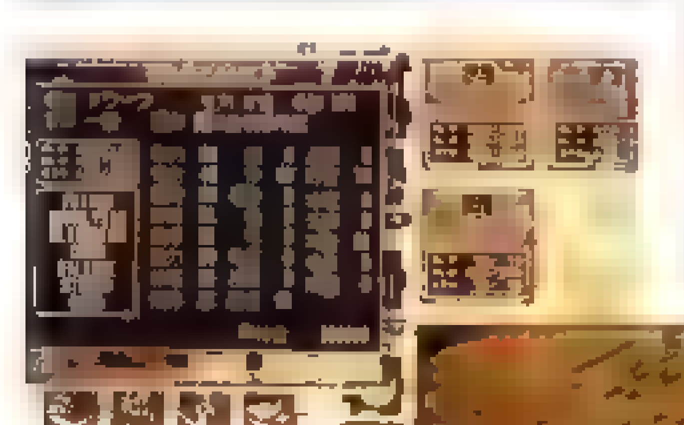
放眼回顧現今的國內 RPG 遊戲，可說不論是在畫面或動畫上幾乎都可比得上電玩遊樂器。不，是根本可以說和遊樂器一模一樣了。華而不實的效果，誇張的動畫，再加上肥皂劇一般的劇情，使得國內的電腦越來越像一台昂貴遊樂器。到底要到什麼時候國內才會出現像 LUNATIC DAWN Ⅱ這樣正統的 RPG，而且能像日本一般的被廣大玩家接受呢？嗯，店長在想可能還要等上一陣子吧！



▲ 地下城探險中。

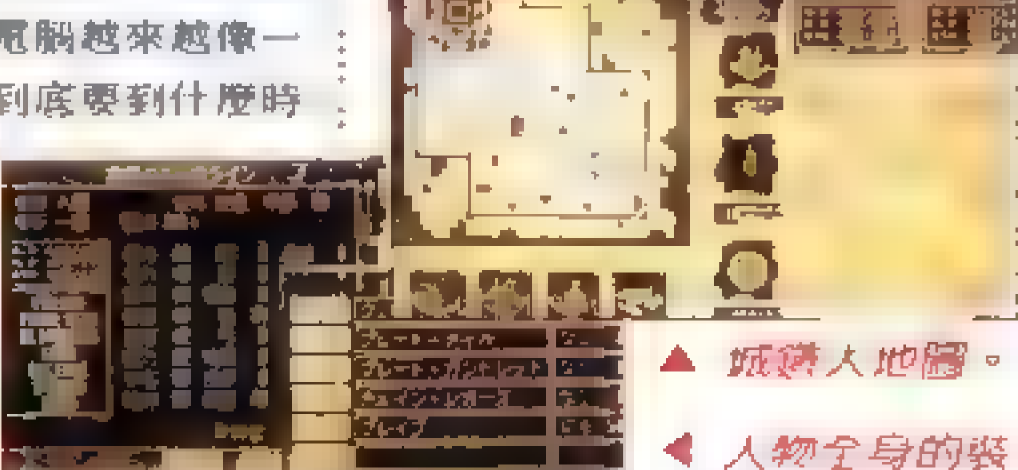


▲ 壯麗的皇宮。（令人嘆為觀止吧）



▲ 詳細的個人資料系統。

▶ 高低起伏的戰鬥畫面。



▲ 城鎮大地圖。

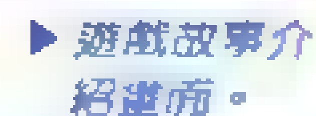
◀ 人物全身的裝備一覽表。

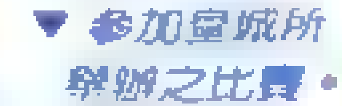


FORESIGHT DOLLY

●所須配備．NEC PC-9801 VX 以下
●滑鼠．必備　● HDD．支援
●音源：FM MIDI音源

將養成遊戲與 RPG 遊戲結合在一起？嘻嘻，有時候一些 98 遊戲的點子著實是讓人欽佩啊。沒錯，現在要為大家介紹的 FORESIGHT DOLLY 便是這樣子的一款遊戲了。


▶遊戲故事介紹畫面。


▼參加皇城所舉辦之比賽。




▲在[illegible]接受知識教導。


▲華麗的城市一景。

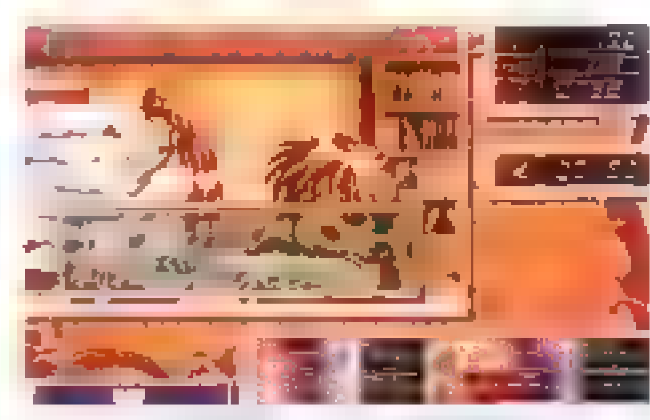

▲人物屬性一覽表。

首先，這款由ライト所推出遊戲給人第一個印象是個標準 RPG，因為她有著標準而且華麗的地圖移動畫面；有原野，有城市，有皇宮等。而且她的主角也


▲故事[illegible]畫面。

有屬性，必須要練功，會升級等。可是一進入劇情之後卻發現她也是個道地的養成遊戲，主角必須到各個商店去打工以增加相對的屬性。如到酒店增加色氣，到道具屋增加知識等，而且初期主角的目的便是參加皇室所舉辦的選美或是格鬥比賽並贏得勝利。

於是整個遊戲的進行方式便是這樣撲朔迷離，您說她是養成遊戲嗎，她卻有著很重的 RPG

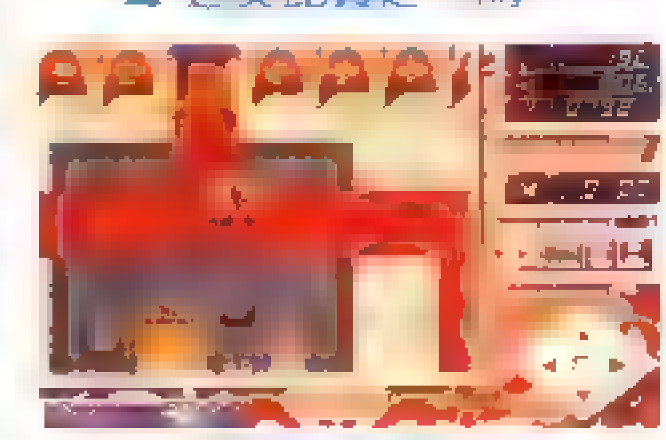

▲在旅館打工服務畫面。

要素。您說她是 RPG 嘛，她卻是個標準的養成遊戲喔！

雖然 FORESIGHT DOLLY 是這樣一個雙重型態的遊戲，不過不論是以 RPG 的眼光來看她，或是以養成遊戲的眼光來看，FORESIGHT DOLLY 都可算得上是一個相當不錯的作品喔！


▲[illegible]


▲選美比賽之一隅。


▲華麗的皇城內部。



秘密指令1919

●所須配備：NEC PC-9801 VM以下
●滑鼠：支援　●音源：FM音源
● HDD ：支援



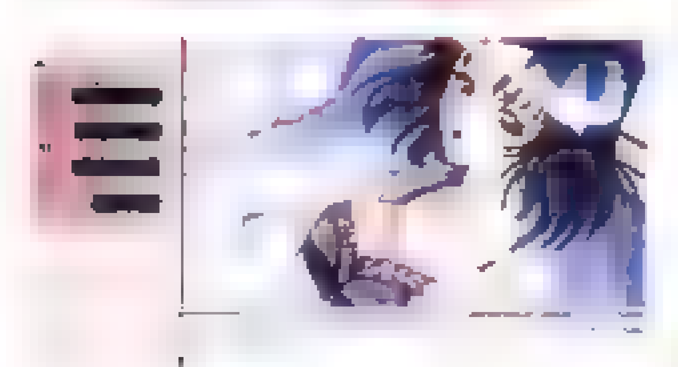
▲受命調查[illegible]殺事件

最後要爲大家介紹的便是一款由RED-ZONE所推出的標準美少女AVG遊戲--秘密指令1919。由於RED-ZONE的作品一向都是以超過激爲最大特色，所以這次秘密指令自然也就成爲美少女玩家焦點所在了。

偵探局の危險な裏仕事，依賴者不名…決對秘密嚴守の特殊任務。



▲獨特的人物對話方式。



▲接受受害者的調查事件。

▶遊戲主畫面。

▼令人[illegible]動的[illegible]幕。





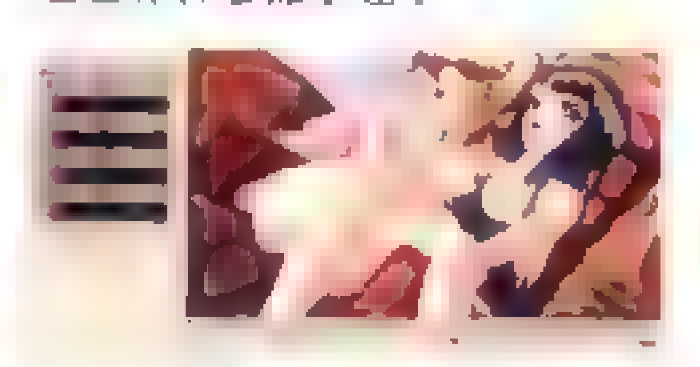
▲進行校園事件調查



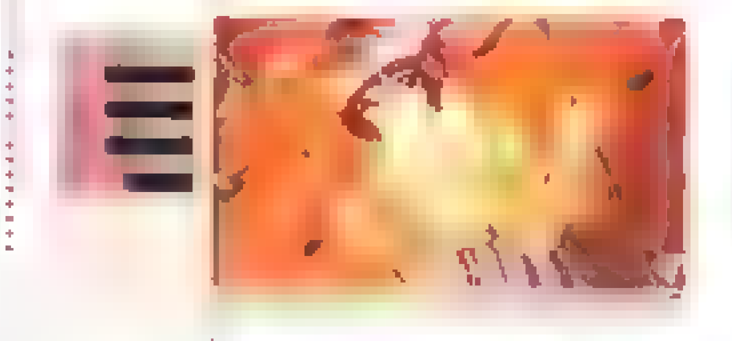
▲營救被綁架的受害者

相信玩家們從這段廣告詞中便可知道這遊戲的故事內容了吧！沒錯，玩家在秘密指令中所扮演的正是這樣一個偵探角色。危險，刺激，再加上一點粉味。這幾乎已成爲偵探遊戲的制式公式了。

不過有一點倒是蠻特別的，那就是這次秘密指令 1919 是以任務型態方式發行的，每個任務皆爲一套單獨發行的軟體。目前已發行有二個任務，也就是說玩家一共要購買三套軟體才能玩齊三個任務。乎乎乎，看來 RED-ZONE 要一口氣推出數十個任務也並非什麼難事喔！



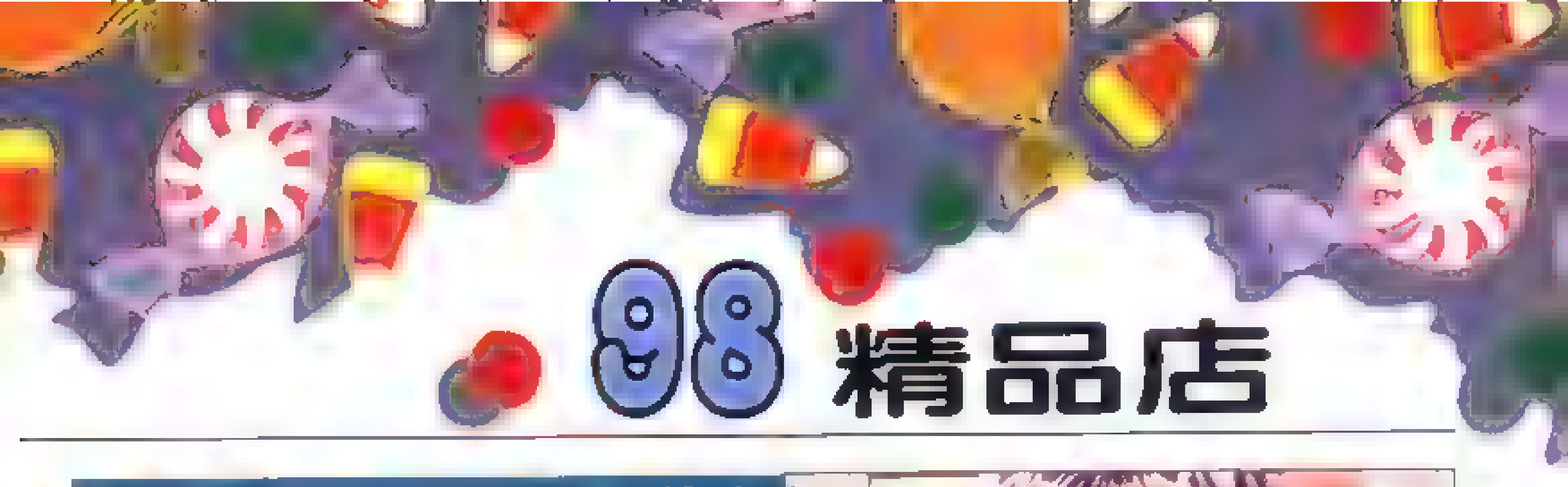
▲糟了，[illegible]



▲和女主角的[illegible]對話



▲這[illegible]真辛福啊



戲畫モーション

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠　不支援　●音源：FM 音源
● HDD　支援


▶過癮的美少女動畫。

▼物品表一覽。

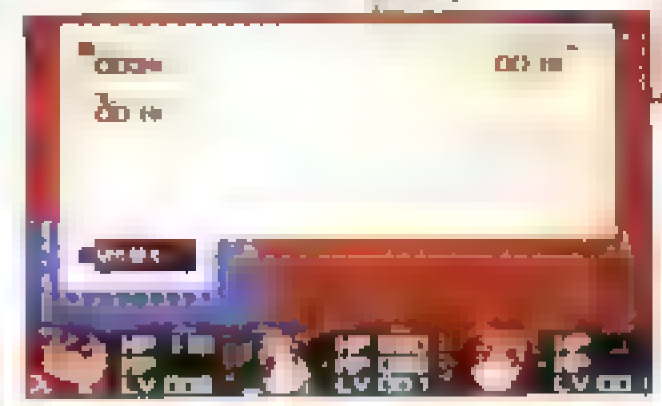

▲遊戲主畫面。


▲原野的行進畫面。

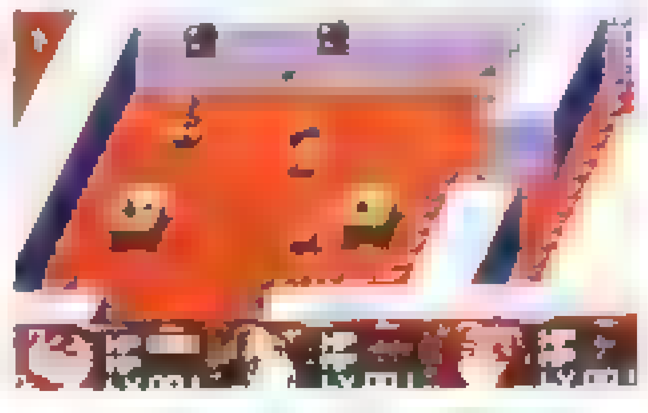

▲人物屬性一覽表。

這是一款由インターハート所推出美少女 RPG 遊戲。其最大特色便是採用半斜向的 3D 視角與全動畫式的美少女過關畫面。提到半斜向式的 RPG 在 98 上倒可說是蠻少見的，不過至於全動畫式的美少女就是比較常見了。

戲畫モーション的故事劇情倒也是相當獨特，故事主角在遭遇車禍後來到冥界，並在冥界展



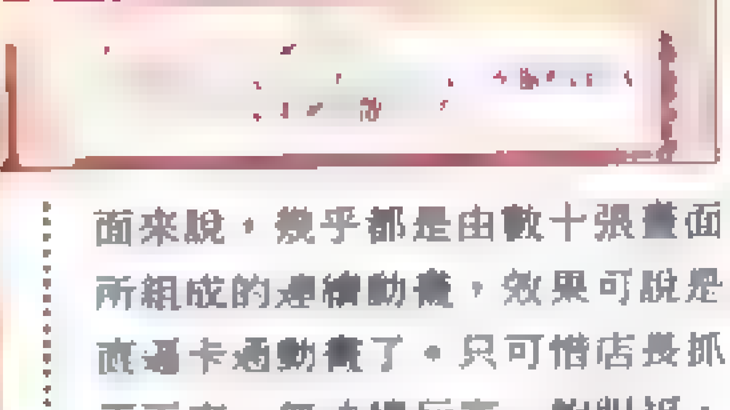

▲您相信這是一間狗屋嗎。


▲在屋內的半斜向移動畫面。

開一場大冒險，而最後目的便是回到人間。雖然是採取半斜向的地圖畫面，不過地圖效果卻不是很讓人滿意。再加上流暢度並不是很好，使得遊戲的耐玩度大打折扣。不過若是只拿美少女遊戲的眼光來看的話，那這方面也就不是那麼重要了。

確實，戲畫モーション在美少女的方面表現的可說是還相當不錯的。就拿全動畫式的過關畫面來說，幾乎都是由數十張畫面所組成的連續動畫，效果可說是直逼卡通動畫了。只可惜店長抓不下來，無法讓玩家一飽眼福，真是遺憾啊！

RPG部份 65 分，美少女部份 90 分，這便是店長對戲畫モーション所給的分數了。


▲人物交談畫面。


▲地下城一隅。




▲室內移動一景。



98精品店

カスタムメイト2

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源
● HDD ：支援

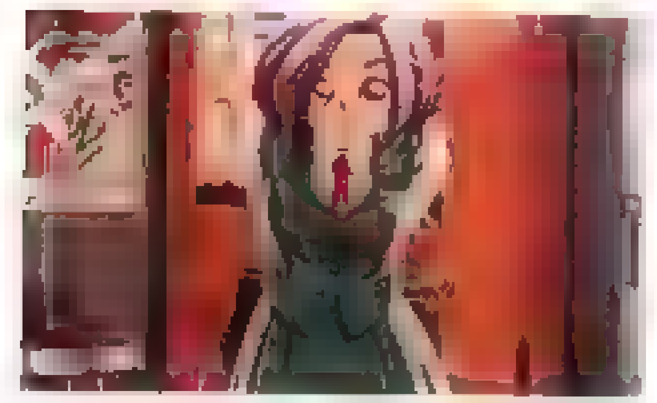
雖說這是一個讓人一看到名字便瞭解其內容的遊戲～如果您同時是個日文通及英文通的話。カスタムメイト是一句日文片假文，而在英文上的意思便是訂製一個伴侶。



▲ 這便是製造夢想的機器。



▲ 設計自己喜歡的女主角。



▲ 短髮、大眼，如何，我設計的還不錯吧！

嘿嘿，沒錯，您沒聽錯，正是訂製一個伴侶。在カスタムメイト二代中您可以設計一個女主角，從身材、胸部，到髮型、衣裝甚至性格、年紀等。舉例來說，您可以假設女主角擁有一個略高的體型，豐滿卻又不會太大的胸部，一頭及腰的長髮。嗯我想想看，再穿著一套耀眼的學生制服且擁有好勝不服輸的性格。哈哈哈，看來咱們訂製出一個學生會長了。

▶ 你，還在遲疑什麼呢。

▼ 這個時候您該怎麼辦呢？





▲ 嘿嘿，別偷看喔！

就是這樣，カスタムメイト二代讓您可以依自己所好去設計一個女主角來加入故事中。而故事則是以 AVG 的型態來進行。當然，故事內容也是依由玩家所設計的女主角而定的。如設計女學生便是校園故事，設計女護士便是醫院故事等。雖說故事都是固定的，但由於女主角可以自行設計，這樣即使是同樣的故事每次玩起來的感覺也就不一樣了。

如何，有興趣來訂製一個嗎？



▲ 嗯，下著可不在設計範圍啊！



▲ 連兔女郎也可以設計出來。



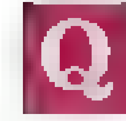
▲ 好令人心動的劇情啊。



98疑難解答中心 [New Open!!]

大家好，這裡可說是屬於玩家們的自由天地喔！凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。店長將在此全天候爲您服務。

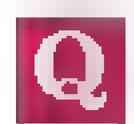
來信請寄：高雄郵政 28-34 號信箱 98 精品店收 即可。



請問 9801 主機一台約多少錢？

新竹 馮讀者

A 一般來說 9801 的價格從 20000 ~ 50000 都有，依其機型配備不同而定，由於在日本 98 新機型推出的很快，是故一些舊主機價錢也當的很兇。不過如果您只是爲了玩 GAME 的話，那用 386 的主機就已經綽綽有餘了。目前一台 386 主機約 20000 出頭左右。當然，國內店家通常都會加上一筆可觀的"手續費"所以實際售價還要在高"一些"喔！



請問那而能買到 9801 ，而其軟體又如何得到？

台北 陳讀者

A 嗯，在台北而言，光華和萬年的電玩商店應該都可找的到。而高雄則可到中正文化中心附近的儒咪電玩商店去找。不過大體而言這些商店的價碼都不低，店長還是勸您先和熟人去了解一下行情再做進一步的打算。此外，通常有再賣主機的地方都可買的到其軟體的。

Q 店長您上幾期所介紹的 98 雜誌在外面電腦公司好像找不到？

台中 戴讀者

A 這是當然的喔，電腦公司怎麼會賣日文書呢。如果你要找的話應該到專賣日文書的書店去看看，如光統、萬友等書局。在不然也可到新光三越，或大立伊勢丹等日資百貨公司的圖書部去找找看。不過這些日文雜誌的訂價可是國內雜誌的 3 到 4 倍喔！

Q 請問店長是否能幫我們做 DOS/V 遊戲的代理商呢？

台南 熊讀者

A 這…這……嗚嗚，店長只是一間小小 98 店的負責人，是沒資本當代理商的…。其實目前國內有多家軟體公司有在代理日本遊戲，如精訊的美少女夢工廠系列，第三波的 KOEI 系列，軟微的龍騎士系列等。而且據店長所知尚有多家公司在和日本公司洽談中呢！嘻嘻，那輪的到店長的份啊！

Q 店長上幾期有提到要開 98 聯誼會，詳細狀況爲何呢？

桃園 謝讀者

A 嗯，關於這一點店長還要跟大頭胡主編先生商量看看，原則上可能和雜誌的聯誼會一樣，不過到時店長將會搬出所有珍藏的原版軟體、雜誌、照片，與攻略來與玩家們分享。當然，重頭戲便是秀上數十個遊戲的破關畫面。不過這樣可能導至未滿十八歲的玩家無法參加……嘻嘻，冗談冗談。我想最主要的還是咱們精品店要能有到辦聯誼會的人氣才行啊！

[illegible]

眞快啊，轉眼間又一個新的年度來臨了。回想這些日子來 98 店一直可說是個備受爭議的專欄，爲主編及大家帶來了許多麻煩。 GRX 僅在此獻上十二萬分的感謝。謝謝大家讓 GRX 能盡心去報導這世界上另一個軟體世界的東西而不必有後顧之憂。謝謝大家讓現在大部份的玩家不必再從傳言或少數管道去了解另一個軟體世界的發展。

新的年度， GRX 仍然會以最忠實的角度繼續爲玩家們報導 9801 的軟體世界。此外，也再次在此謝謝大家對精品店的支持與指教。謝謝!!



電影院物語

作者：RXZ

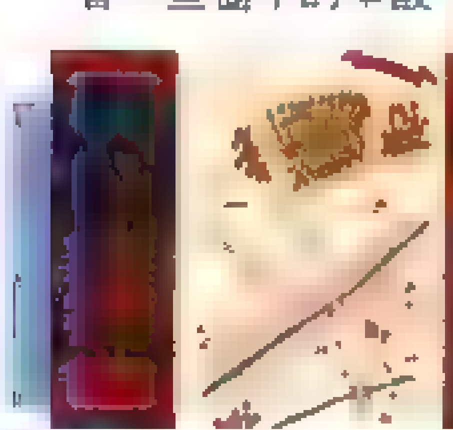


恭賀新喜！在這兒先跟各位辛苦的玩家拜個早年，謝謝各位長久以來對 DOS/V 的照顧與愛護，因為這期合刊的緣故（聽說是有人想偷懶……），所以我們的 DOS/V 專欄也擴增了不少篇幅，這次的四個遊戲都不錯哟！主編：「擴增的篇幅不是用來講些廢話的！」啊！完了！主編拿出蠟燭和皮鞭來了，不能再掰了，開麥拉！

遊戲的主角因為親戚死前遺留了一大筆遺產（多好的親戚，筆者的親戚只有一屁股債），要主角回來繼承，離開了家鄉二十幾年的主角回來時，戰爭方熾，所幸故鄉並未受到戰火的洗禮，電影業一片欣欣向榮，回到故鄉的主角靠著過去幾年的經驗和親戚的遺產，毅然決定投入電影事業，現在，你就要伴隨著我們的主角一起摸索這個有趣的電影世界，嘗嘗導演八面玲瓏的威風，也體會一些箇中的辛酸苦痛。

遊戲是以靜態AVG的方式進行，主角必須在故鄉的城鎮中找齊相關的人員，像女主角（拍戲擔綱的，不是女朋友）、配角、音樂和攝影師等等，當然原作和電影腳本的取得也是非常重要的，他們散佈在在城鎮中的每個角落，大部份的人有一定的習性和作息時間，這樣你可以比較容易找到他們，除此之外，由於每個人的專長不同，有些人擅長演愛情劇、有些人則熱中戰爭片，取得原作之後的腳本改寫也要找對人才行，不要找個寫鬼怪片的人來改文藝片，弄得三分像人七分像鬼的，有了班底之後就可以準備開拍了，別忘了先到攝影器材店買點用品，總不能叫攝影師用畫的吧？剛開始為了節省經費可以用便宜一點的器材，如果真的弄到山窮水盡的話就到銀行去周轉一下，或者是到賭場去撈點回來，前題是你還輸得起。

你的目的就是贏得最佳導演，讓你所拍的影片不但叫好而且要叫座，電影開拍之後麻煩（也就是權力）也跟著來，在攝影棚裡你就是老大，不但要負責整個拍攝過程，而且還得溝通成員，偶而辦個







宴會、麻將大賽之類的消遣，舒解一下他們的壓力，看過那個像虎頭鍘的「斑馬」沒有？它就像尚方寶劍一樣，只要你喊一聲「卡！」成敗就在於你了！不過如果要求太嚴苛，NG 太多次的話，演員可是會怠工的哦！總之身為導演的你，必須在限定的時間內將作品完成，趕上評鑑大會，這樣你才能早點成名。



這個遊戲相當具有內涵，撇開枯噪乏味的音樂不談，當你完成一部作品而沾沾自喜的時候，回想一下之前所做的種種努力，相信你一定會有所感慨，「導演難為啊！」筆者常常聽別人說「那部戲如果換"粥會敏"當女主角的話會比較好」，現在你有這個生殺大權了，怎麼樣？把你的FILM 準備好，一起向最佳導演挑戰吧！



河原崎家之一族

作者：RXZ



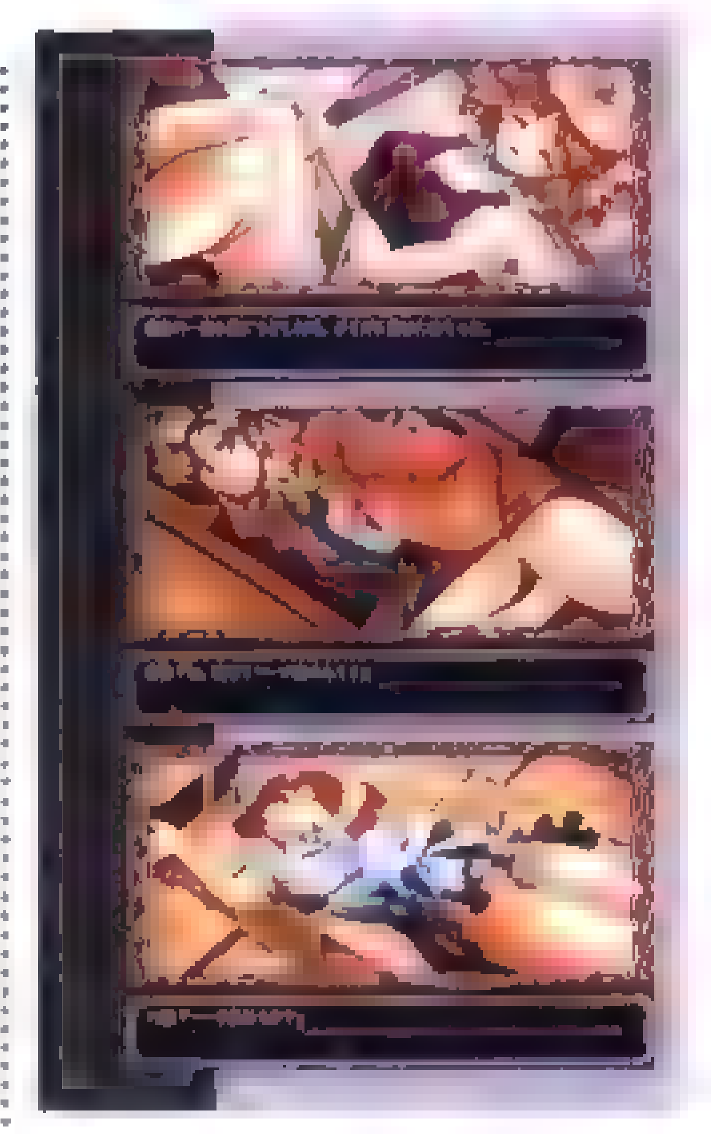
暑假的時候你喜歡做些什麼呢？打球、看書、逛街、補習還是打工賺錢？不是在做市場調查啦！如果只是從遊戲的名稱，不曉得有多少玩家可以猜出這是個什麼樣的遊戲，原先筆者還以為是冒險類的偵探型遊戲，不過在聽到主編詭異的笑聲之後，就知道不是那麼單純的了！河原崎家之一族（以下簡稱河原崎



）是個 H-game（先把口水擦乾），當然，也如同筆者所猜測的，它帶有些許的偵探味道，不過，是屬於成人階級的。遊戲的主角趁著暑假的時候，想賺點生活費而來到河原崎家打工，很簡單的故事背景，不過，從你踏進這座豪華庭院開始，你將會發現，事情並不如你想像般地單純，它將帶你走過一段異色的工讀之旅……

一開始的載入過程"非常"地漫長，差點沒把筆者的耐性磨光，幸好沒有出啥紕漏，順利地進入了遊戲。就如同各位所見到的，在河原崎中所有的畫面都是以一種古色古香的茶色做為背景，前景的人物則以彩色的方式表現，所以看起來十分地搶眼，而且它不只是靜態的木偶喲！隨著場景的不同，劇中的人物會有十分生動的動作，整個遊戲至少有超過 60 個以上不同的場景，每一個畫面的畫工都非常地精緻，人物的繪製更是漂亮得沒話說，讓筆者相當訝異的是，它居然只有5MB 大！

在河原崎中擁有至少 14 種不同的結局，而且這還只是不幸的部份，完美的結局不容易見到，筆者預估至少也有 3 種，也就是說不是一次就能見到所有不同的故事分支，你可以一玩再玩，做不同的選擇會有不同的結局，而容易的地方就在於答案只有兩個，通常都是好與不好之類的問答，難易度可以說是相當地適中，非常容易上手，即使是不懂日文的玩家，也可以從漢字大約猜出它的意思，但是你可能會錯過一篇極為豐富的故事，遊戲中用了不少的擬聲語（就像ㄅㄨ、



ㄅㄨ是模擬火車汽笛的意思），也讓整個遊戲變得十分生動活潑。

相當可惜的是，河原崎在背景音樂的處理上遠不如畫面那般地精緻，整個遊戲只有一首偏恐怖感覺的主旋律，大概是因為幾乎所有的事件，都發生在伸手不見五指的深宮大內的緣故吧？如果能在動態部份配合特殊音效的話，一定能讓這個遊戲生色不少。想要趁著寒假的時候打工嗎？可千萬別碰上像河原崎這麼複雜的家族，如果不小心，會送掉條小命的喲……





實戰麻雀

作者：RXZ



嗨！各位 DOS/V 的死忠玩家，大家好！今年的冬天好冷喲，為了不讓手腳被冰凍起來，趕快去弄副麻將牌來吧！不過，如果你不想當散財童子，在過年之前最好先練習一下，活動活動筋骨，千萬不要一邊打麻將，一邊看指導手冊，「喂！阿三！丟牌了啦！你是不是要把牌打成十四張才甘心！」

不知道各位還記不記得前兩個月的最強武藏麻雀？嗯嗯！這次的實戰麻雀雖然也是小小的，不過卻是聲色俱佳之作喲！（不要想歪了！）首先呢，在畫面的表現上強化了不少，整個畫面看起來相當地精緻，在配色上用了非常柔和的淺綠色桌布（這讓筆者想起去年過年時候慘敗的戰場……），麻將牌還是小小的，不過刻工還算不錯，在高解析度的畫面下尤其顯得玲瓏可愛。其次是音樂了，實戰麻雀的音樂表現通沒有讓人有一聽再聽的衝動，也沒有讓人昏昏欲睡的沈悶，就是這樣，突然有人放槍，然後聽到他快哭出來的音效，嚇了一跳，居然是役滿的牌，還好不是自己放槍，它真的會讓你聚精會神哦！

在實戰麻雀裡只有一種遊戲方式，遊戲提供了十個牌風不同的對手和你對打，一開始你得先登錄你的大名，然後再挑選三個同桌的牌友，這樣就可以準備痛宰他們了，非常特別的一點就是這個麻將遊戲居然有記錄的功能，不是存取檔啦！遊戲會依照你在牌戰中的表現（以造牌、得點、胡牌等作依據），給予不同點數的評價，不要小看這些評價點數哦！它是你能不能順利胡牌和牌型成形的重要指標，就好像是經驗值一樣啦！而當你胡起一手大牌，像是清老頭、國士無雙、大三元之類的役滿牌型時，不但對手會哭，電腦也會自動幫你在你的資料上記上一筆，可以讓你回味一下歷史的足跡，先告訴你，這些牌可不是那麼好胡的哦！

它的 AI 表現怎麼樣呢？這樣說吧！遊戲中的對手的確有他們自成一格的打牌方式，不過這是表面上的，因為發牌的時候電腦就安排好了，該打什麼樣的牌也算好了！很明顯的就是玩家若吃或碰了兩次牌以上，電腦很快就會聽牌，當然是作弊囉！還有，也不需要特別注意會不會放槍，通常都會有烈士在你之前就放槍了！值得贊許的是，這麼一個小不點的麻將遊戲，做到了依牌力不同，而進牌的難易度也不太試試你的牌力如何，實戰麻雀可以給你一點實戰的經驗哦！





銀河前哨

深太空九號

一九〇年代星劇的世代交替

編者前言

星曆46421，無垠太空的深處出現了一群怪異的組合：一位黑人男性指揮官、一位異星女性副指揮官、一位可以任意轉換外形的變形人，以及一個貌美如花、腹中卻藏了條怪蟲的共生生命體……他們群聚在銀河邊疆，為的是：探索新的世界，維護宇宙和平。

【文】葉李華



⊙深太空九號太空站主要結構圖



【科·幻·空·間】

聽起來挺熟悉的？沒錯，他們正是寇克和皮卡艦長、史波克先生、DATA少校的接班人－美國科幻影集《星艦奇航記》（ Star Trek ）第三代的銀河英雄。

92 年一開年，星劇便推出了第三代電視影集《銀河前哨》（ Star Trek Deep Space Nine ）；衍生自《星艦奇航記》及其子影集《銀河飛龍》（ Star Trek ：The Next Generation ）的《銀河前哨》，一月初在美國全國各地首映後，廣受好評，如《人物》周刊即盛讚它「青出於藍」，甚至勝過第一代和第二代。甫於前年歡慶廿五周年慶的 STAR TREK ，四分之一多世紀以來繁衍出六部電影和兩部成功的子影集，確實印證了星劇這句名言：「生生不息，繁榮昌盛」！

不過，忠實的星艦迷們可能會大吃一驚－世代交替下的《銀河前哨》竟然甩掉了鼎鼎大名的星艦企業號！！

別急。雖然沒有了企業號，但是我們還有一個屹立在銀河邊疆的太空站以及一個奇妙的蟲洞！請看以下筆者自美國的最新報導：

廿四世紀檔案

1.銀河前哨「深太空九號」（ Deep Space Nine ）： 座巨型的環狀太空站，星際聯邦（星聯）最遙遠的前哨基地，番號為DS9。

2.座標：

位於星聯與卡達西人勢力範圍交界附近，獨立行星貝久星的領空中；鄰近一個有效距離七萬光年的人工蟲洞。

2 1 卡達西人（ Cardassian ）：星聯邊境的區域性強權，勢力與科技雖略遜於星聯與其他銀河帝國，但全國上下窮兵黷武，逐漸成為星聯的新對頭。卡達西人全身皺摺密佈、青筋浮露，生性陰險

⊙ Star Trek 第三代銀河英雄。



⊙DS9控制中心一景。

狡猾，很可能是由爬蟲演化成的人形生命。他們雖與星聯訂有互不侵犯條約，暗地裡卻積極擴張，伺機而動……

22 波久星（Bajor）：位於星聯與卡達西邊境的獨立行星，一度曾淪為卡達西人的次殖民地，如今正積極申請加入星聯。其人種與地球人類非常相近，惟鼻樑上隆起些許類似象鼻的波紋。波久星的文明起源頗具神話色彩，因而形成他們文化與信仰中濃厚的神秘主義傾向。因為受到卡達西人經年的侵略與壓迫，波久星人紛紛揭竿而起，成立了許多地下組織與侵略者英勇奮戰。在卡達西人撤退之後，這些地下組織便合組了波久臨時政府，但是由於派系林立，各自為政，故問題叢生而搖搖欲墜……

23 人工蛆洞（Wormhole）：位於波久星附近，內部時空結構極度扭曲，可在數秒內將任何物體轉送到七萬光年之外，是星際旅行與星際貿易的最佳捷徑。此人工蛆洞係由一種異質高等生命於萬年前所建，波久星的文明即為此種異質生命播下，



⊙有異於企業號的團結合作，DS9充滿了「內部矛盾」，指揮官希思科和副手琦拉即時起衝突。



傳說中的波久「天廟」事實上就是這個蛆洞。蛆洞的發現者為DS9太空站首任指揮官希思科。隨著蛆洞的發現，波久星遂成為銀河航線的重要樞紐，地位日漸重要，為波久星的復興帶來了無窮希望。

3.歷史背景：

卡達西人花了六十年的時間，將波久星上的財富與天然資源搜掠一空之後，終於決定自波久星「光榮撤退」，只留下了這個滿目瘡痍的星球，和一座轉運礦石的太空站。新成立的波久臨時政府無力收拾這個大爛攤子，只好轉向星聯求助。有鑑於其戰略地位的重要性，星聯義無反顧地伸出了援手。於是，那座原已廢棄的太空站搖身一變，成了星聯最遙遠的戰略前哨——深太空九號。

4.年代：

廿四世紀。星曆46421，在新企業號第六年的巡弋期間，皮卡艦長率領企業號來到DS9太空站，親自為首任指揮官希思科佈達。



⊙指揮官希思科身負鎮守邊疆要職，又是個單親爸爸，責任重大。



⊙希思科獨生愛子傑克。

5.成員：

51 指揮官希思科（Benjamin Sisko）：地球美洲黑人，中年男性。頭腦冷靜，意志堅定，態度和藹，不怒而威。其妻珍妮佛於三年前的太空中遇難，獨子傑克（Jake Sisko）年紀尚幼，亦隨父親同住在太空站中。希思科鎮守在有若美國拓荒時期西部邊城的銀河前哨，統御著一群類似聯合國和平維持部隊和法國外籍兵團混合體的各星種英雄好漢，又要獨力撫育幼子，責任艱鉅可知。

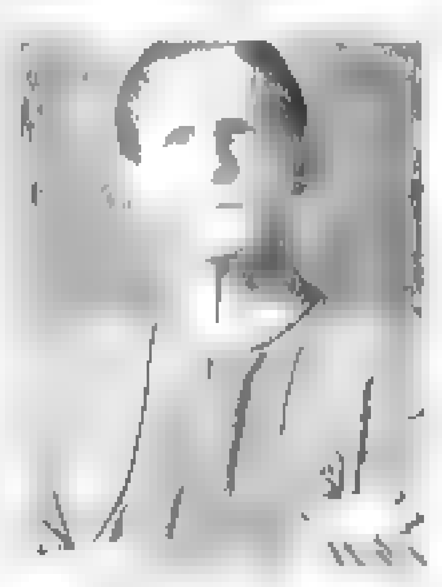
52 副指揮官琦拉（Kira Nerys）：波久星女性。前波久地下反抗軍軍官，官拜少校，為波久臨時政府派駐在DS9的聯絡官。外表冷豔，個性火爆（此為波久女性共同特色）。她對卡達西人深惡痛

【科·幻·空·間】

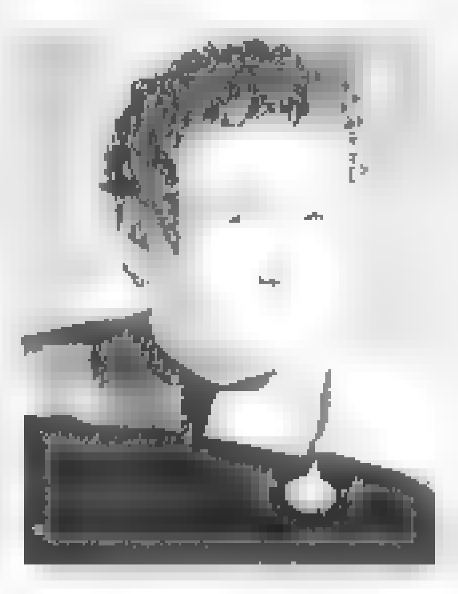
⊙副指揮官琦拉：其鼻樑上隆起的波紋是波久人的特徵。



⊙科學官達克思外觀十足是名人類美女，唯一的異相是臉側至頸側有許多斑點。



⊙真貌不明的變形人--安全官歐多。



⊙由新企業號調派至銀河前哨的「老將」機械官歐布萊恩。

絕，對星聯則始終抱持懷疑與保留的態度。（註：波久星之傳統，姓氏在前。）

53 科學官達克思（Jadzia Dax）：曲爾族（Trill）共生生命--外形為廿八歲的人形美女，思想與意識則源自其體內百歲的蟲形生物。現今之人身為此「蟲」的第七位寄主。達克思累積了三百年的智慧，且融合七位寄主的人格經驗，故博學多聞，沈穩內斂，性格圓融，剛柔並濟。

54 安全官歐多（Odo）：身世不明的變形人（類似電影《魔鬼終結者II》中的液體金屬機器人），平常則呈現仿似地球男性的形貌。歐多多年前出現在波久星外積，後歸化波久星，在卡達西殖民時期即擔任太空站的安全官。他大公無私，盡忠職守，人緣不佳，喜怒哀樂不形於色（因無法百分之百模擬人形）。由於具有銀河系獨一無二的變形本領，在執行任務時總是無往不利。

55 機械官歐布萊恩（Miles O'Brien）：地球人，愛爾蘭裔白種男性。原服役於新企業號，為皮卡艦長的愛將，晉升後調派至DS9擔任機械官。其日裔妻子惠子與女兒亦隨之一同遷至太空站。惠子原為新企業號的園丁，在太空站中改任教師之職。

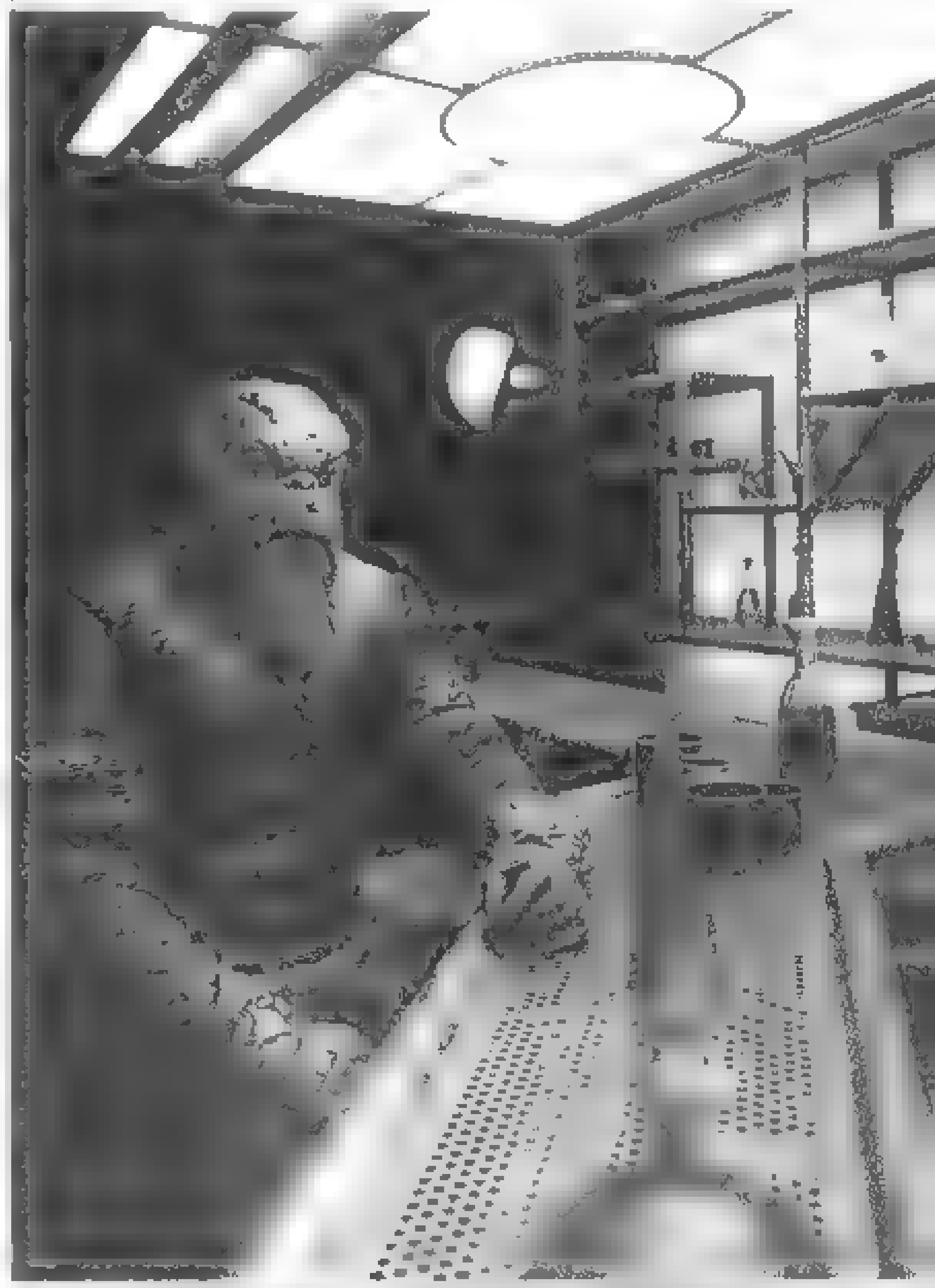


⊙醫官巴夏是太空站的「帥哥」。

56 醫官巴夏（Julian Bashir）：地球人，白種男性。剛以優異成績自星際艦隊醫學院畢業，專精「多物種」臨床醫學。性喜冒險，自動請纓來到此前哨基地。但因年紀尚輕又過分自信，故行動稍嫌衝動莽撞。雖然一心想當英雄，遇事卻易緊張害羞。

57 奸商夸克（Quark）：福郎機人（Ferangi），男性。夸克是太空站俱樂部老板，生性貪婪好色，遊走法律邊緣。侄兒納各（Nog）則是一個早熟的問題少年。夸克家族與其他福郎機人最大的不同，就是人人或多或少都還帶點良心。

571 太空站俱樂部：龍蛇雜處，三教九流各



⊙各星人種齊聚一堂的太空站俱樂部酒吧。



⊙福郎機「奸商」夸克掌管太空站俱樂部。

星人種齊聚一堂（類似電影《星際大戰》中的星際酒吧）。內設賭場、吧檯與「全像套房（Holo suite）」，功能一如新企業號上的「全像艙」（Holography Deck），卻更進一步提供各種「成人節目」。此俱樂部在卡達西殖民時期即已存在，星聯駐防太空站之後，希思科指揮官為了鼓舞士氣，特別商請夸克家族留下來繼續經營。

6 回顧：



⊙安全官奧多和掌管太空站俱樂部的夸克總是「相看兩厭」。

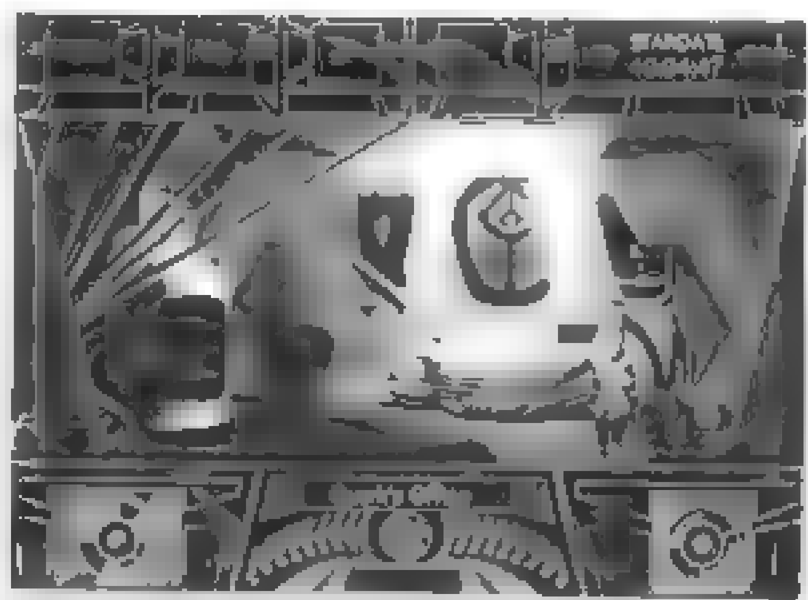


【星艦奇航記】

關於星劇的完整歷史，第一代、第二代電視影集與電影的內容，在《星艦奇航記──過去、現在、未來》一文中曾有詳細的報導與介紹。

【作者簡介】葉李華，刻在美國柏克萊加州大學攻讀物理博士學位，曾以《戲》獲得第六屆中國時報／張系國科幻小說獎首獎，著有科幻短篇小說集《時空遊戲》。





⊙派拉蒙所製作的深太空九號電腦遊戲畫面。

【廿世紀檔案】

1.銀河前哨：星劇第三世代，其前身為《星艦奇航記》與《銀河飛龍》電視、電影劇集。

2.使命：逐漸接替並取代第二代星劇《銀河飛龍》電視影集。後者在一九九三年秋季將堂堂邁入第七播映季，卻已漸有強弩之末之勢。

3.開播日期：一九九三年一月初播出序集，目前已播完第一季影集。

4.製作群：同第二代星劇。（在星劇總舵手羅丹貝利過世之前即已開始籌備。）

5.特色：舞台背景改為靜態的太空站，不再是星艦的探險歷程。

6 意識形態：

6.1 「挑戰與回應」的歷史哲學：《銀河前哨》顛覆了以往星劇對未來世界過分理想化的描述。DS9基地可謂先天不足（改建自卡達西人廢棄的太空站），後天失調（成員忠誠度各異、向心力不夠、默契欠佳，經常出現內部矛盾）；既無天時地利，也談不上人和。而且由於太空站的地位與情況特殊，連星聯的「最高指導原則」都常在有意無意間被忽視或違背。然而這許多不完美的條件，卻正是「挑戰與回應」機制的必要課題。

6.2 「邊陲理論」的應用：刻意將太空站置於星聯的邊陲地帶，遠離星聯政府與星際艦隊的權力中心，以利發展嶄新風格、不落窠臼的精彩故事。

6.3 原型的變通：（易經繫辭下傳：易窮則變，變則通，通則久。）「旅程」與「島嶼」原為文學與戲劇的兩大原型，星劇過去太強調前者，漸感後繼無力，故從《銀河前哨》開始轉而經營後者。



【科·幻·空·間】

⊙李新隆

星艦25年

～一九九一，企業號歡笑與淚水交織的一年



⊙第二代企業號模型。

〔艦長日誌〕星曆 1991.9.8 今天是企業號艦史上最值得紀念的一天；廿五年前的今天，企業號首度升空，勇敢地航向人類前所未至的宇宙洪荒……

一九六六年九月八日晚上八點卅分《星艦奇航記》（ Star Trek ）影集在美國 NBC 電視網上播出第一集，自此展開了企業號跨越四分之一世紀的奇航記，「勇敢地航向電視史上人類前所未至的領域」。

一九九一年九月中，美國各地電視台都播出了慶祝星艦廿五周年的特別節目，報刊雜誌也紛紛刊出紀念性的專文；對於千萬星艦迷而言，一九九一的確是星曆紀元上值得歡欣慶賀的一個里程碑--因爲企業號是歷經了種種磨難和考驗，才能在充滿不可測危險的太空中巡航廿五年，不斷前進。

回顧廿五年的星艦之旅，企業號最初的航行極不順利；因全國性收視率欠佳，《星》劇甫播出一季即險遭腰斬，到了第二季時又岌岌可危，兩次都是靠了大批影迷的投書求情才幸逃一死，但仍被調離黃金時段，而三季後終究在劫難逃，於一九六九年六月宣告停播。然而，企業號停航後，靠著忠實影迷堅定不移的支持，人氣反而更旺，不但為影集藉由不斷的重播而「重生」，更在廿五年中衍生出六部電影、一部卡通影集，和新的第二代電視影集（此段歷史詳見《星艦奇航記--過去、現在及未來》一文）。在這樣一個一切快速變遷的時代裡，一個通俗的電視影集竟能歷經四分之一世紀而「生生不息」，的確開創了「電視史上人類前所未至的領域」。



慶祝星艦 25 周年所發售的紀念銀幣



【星艦奇航記】

〔艦長日誌〕星曆1991.10.24今天是企業號艦史上最悲痛的一天；我們的總舵手羅丹貝利在今天告別了地球……

就在星迷們熱烈慶祝星艦廿五周年的當兒，企業號的「總舵手」，《星艦奇航記》製作人羅丹貝利，卻不幸因心臟病痼疾於十月廿四日病逝加州聖塔蒙尼卡，享年七十歲。

金．羅丹貝利（Gene Roddenberry）一九 年出生於德州，在洛杉磯長大；二次大戰伊始，他輟學加入陸軍航空隊，成爲一名飛行員。戰時他駕駛 B-17 空中堡壘在太平洋戰區出了 89 趟任務，曾獲傑出飛行十字勳章等褒獎。戰後他轉入民航界，爲泛美航空公司開飛機，定居於紐約。早年這段飛行生涯無疑是羅丹貝利日後締造出《星》劇的一個「源頭」--他自己也說過，企業號第一代艦長派克這個角色，便是他心目中頂尖飛行員的投影。

一九四九年羅丹貝利從紐約市搬回洛杉磯，決心改行當名電視編劇。爲了維持生計和增廣社會見聞，他進入警界服務，一方面利用閒暇時間撰稿。他總共做了五年警察，直至在編劇這行站穩腳步後才辭職專心寫作。

其後十年，他編了不少電視劇，也製作了一些節目。一九六四年，正當美國如火如荼推展太空計劃之際，羅丹貝利向電視公司提出了製作一部「科幻動作冒險劇」的構想。他的靈感來自於極受歡迎的影集《篷車英雄傳》（Wagon Train），只不過把西部邊疆拓荒英雄的篷車改成了太空船。不過，所謂的「太空西部片」只是外表的包裝罷了，羅丹貝利真正的理想是像《格列佛遊記》一樣，假借冒險劇的形式來探討社會、政治、甚至哲學問題。

電視公司接受了羅丹貝利的構想，《星艦奇航記》於焉誕生。不過《星》劇最初的攝製過程波折重重。羅丹貝利原先提交的試映片《籠》（The Cage）是由派克艦長領銜，艦上的大副是個女性（由羅丹貝利的[illegible]妻」飾演），還有一位長了尖耳朵的外星人軍官史波克；保守的 NBC 主管否決了《籠》，嫌它內容「太深奧」、缺乏打鬥場面，他們更無法接受由一名女性擔任副艦長和史波克

⊙《星艦奇航記》總舵手羅丹貝利。



「可笑的」尖耳朵。羅丹貝利被迫重新拍攝了一部《宇宙洪荒》（ Where No Man Has Gone Before ），把艦長換成年輕勇猛的寇克，而且讓寇克在片尾來了場武打戲，大副也換成史波克先生，不過他堅持保留了史波克的尖耳朵（ NBC 仍心存疑慮，在早期的宣傳照中，他們甚至叫美工修掉了史波克的耳朵）。羅丹貝利的太太後來則改飾護士克莉汀一角。 NBC 接受了新攝製的片子，《星艦奇航記》終於從一九六六年九月八日起開始播出，其餘的，套句老話，便是歷史了。

《星》劇停播後，羅丹貝利也做過一些其他的影劇節目，但成就都及不上《星》劇。一九七九年，趁《星際大戰》（ Star Wars ）掀起科幻片熱潮後，他趁勢推出星艦的電影版本《星艦迷航記》（ Star Trek--The Motion Picture ），這部影片十分賣座，因此後來接連拍攝了五部系列電影。一九八七年，原始的《星》劇停拍十八年之後，羅丹貝利又推出了第二代《星》劇電視影集，這部影集目前仍在播映中。

自始至終，羅丹貝利一直是企業號的總舵手。他是第一代及第二代《星》劇的監製，其中許多集且是由他提供故事或親自編劇（包括最初的《籠》及《宇宙洪荒》）。星艦電影系列，他除了擔任第一集的製片外，也是其他五集的製作顧問。在他生前最後兩年，羅丹貝利除了讀讀劇本外，已不再插手製作事務，因為實際負責的導演和編劇已能牢牢掌握住《星》劇的精神。從電視到電影，從第一代到第二代，企業號始終遵循著羅丹貝利的一貫理念遨遊於無盡的太空中。終其一生，羅丹貝利可說一手創造了一個屬於他自己的、無限廣闊的宇宙。

〔艦長日誌〕星曆 1991.12.6 今天，在地球上的美國，企業號第六度在大銀幕上展開一段旅程；不過，這次恐怕是我們這些第一代船員的最後旅程了……

一九九一年十二月六日，星艦電影系列的第六集在全美開始上映；由於適逢星艦廿五周年，原創者羅丹貝利又剛於月前逝世，加上本集號稱是企業

⊙ 67年時英姿煥發的星艦第一代成員：（前排左起）麥考伊、寇克、史波克，（後排左起）史考特、契可夫、護士克莉斯汀（由羅丹貝利的妻子飾演）、烏乎拉、蘇魯。

號第一代船員的告別之作，再加上影片本身也拍得不錯，上映以來，賣座鼎盛。

第六集《邁入未來》（The Undiscovered Country）台灣將在一九九二年二月初上映，故事內容主要是敘述星際聯邦的大敵克林貢帝國因為連年爭戰，經濟及生態環境破壞殆盡，一位克林貢領袖遂在企業號護送下前往地球議和，中途卻遭到陰謀份子暗殺，並且嫁禍企業號；寇克艦長和麥考伊醫官因此被克林貢人流放到一個冰天雪地的星球，而史波克必須盡快查明眞兇以拯救二人、防止和議瓦解……

先前星艦第五集《終極先鋒》（'89）便已反映了全球和解的趨勢，第六集則更進一步，讓代表蘇聯集團的克林貢帝國與代表美國陣營的星聯正式議和，這自然也反映了蘇聯帝國瓦解後後冷戰時代的來臨。不過，片中有個叫張將軍的歹角，這點頗耐人尋味。（在第二代《星》劇電視影集中，克林貢人與星聯早已化干戈為玉帛，但第二代的時代背景是廿四世紀，自然比電影中上一代所處身的廿三世紀超前好幾步。）



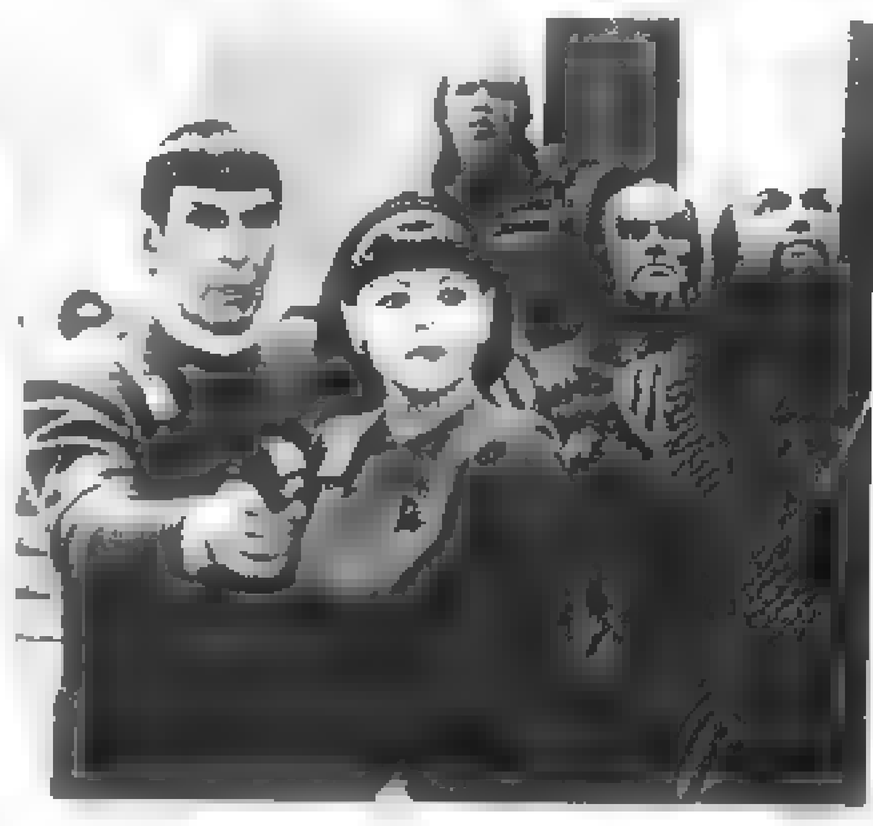
⊙《邁入未來》中的張將軍

《邁入未來》一如前五集，仍由第一代《星》劇原班人馬擔綱演出，而幕後也是一些老面孔：導演兼共同編劇梅耶曾執導過第二集《星戰大怒吼》；在劇中飾演史波克的尼莫是本片的監製及故事提供人之一，他曾執導過第三集《石破天驚》及第四集《搶救未來》。事實上，經過廿五年漫長歲月，星艦的船員無論戲裡戲外早已和這個劇集密不可分，像第五集《終極先鋒》就是由另一名演員，飾演寇克艦長的塞特納所執導。

廿幾年來，從電視演到電影，企業號第一代船員隨著一次又一次、無窮無盡的星際之旅，逐漸老去。到了《神秘的國度》，寇克等六名老班底演員平均年齡已高達六十四歲（請見附表）。雖然影評人一般認為他們在這部片子中「老得很優雅」，但也禁不住呼籲派拉蒙電影公司遵守諾言，讓他們就此光榮退休，否則下一次寇克等人恐怕得坐著輪椅

【星艦奇航記】





⊙星艦電影系列第六集《邁入未來》

登上企業號的艦橋了。

但，老兵不死，何況他們早已有了下一代接棒人，薪火相傳，企業號未來的旅程還長得很呢！

企業號第一代成員

角色	演員	現年
寇克	William Shatner	63
史波克	Leonard Nimoy	63
麥考伊	DeForest Kelley	74
史考特	James Doohan	74
烏乎拉	Nichelle Nichols	61
蘇魯	George Takei	56
契可夫	Walter Koenig	58

〔艦長日誌〕星曆1991.12.28今天，在地球上的台灣，企業號的第二代終於在螢光幕上展開了新的旅程……

一九九一年歲末，台灣的星艦迷苦候多年後，台視終於由十二月廿八日開始播出星艦第二代電視影集"Star Trek : The Next Generation"。

當年第一代《星》劇也是由台視播出，那時用的片名是《星際爭霸戰》；這次台視為第二代取了個《銀河飛龍》的名字（先前依照坊間錄影帶的片名譯作《巡弋奇航》）播出時段是每週六晚間九點至十點。

《幻象》第二期曾對星艦第二代曾做過詳盡的介紹，在台視首週及次週分兩次播出的序集"Encounter at Farpoint"中，皮卡艦長（片中譯作畢



凱）、萊卡大副（瑞克）、心理輔導員戴安娜（星野）、生化人DATA（百科）、輪機長喬迪（鷹眼）、女醫官柯格夏（貝芙莉）、天才兒童衛斯理、克林貢人渥夫（武夫）等要角均已一一登場，連宇宙邪魔Q（「貴」族）也迫不及待跑出來作怪了。上一代的麥考伊醫官也驚鴻一瞥地露了個面，以示薪火相傳。

接下來的幾集中，影射小日本的福郎機人、戴安娜三八兮兮的母親盧珊娜等，也將逐一出場。值得一提的是，飾演盧珊娜的正是羅丹貝利的遺孀Majel Barrett，她以前曾在第一代被否決的序集《籠》中出任大副一角，後來改為飾演艦上的護士克莉斯汀，在第一代許多集和電影第一集《星艦迷航記》中，都可見到她的演出。

⊙目前在台灣播出的星艦第二代電視影集《銀河飛龍》



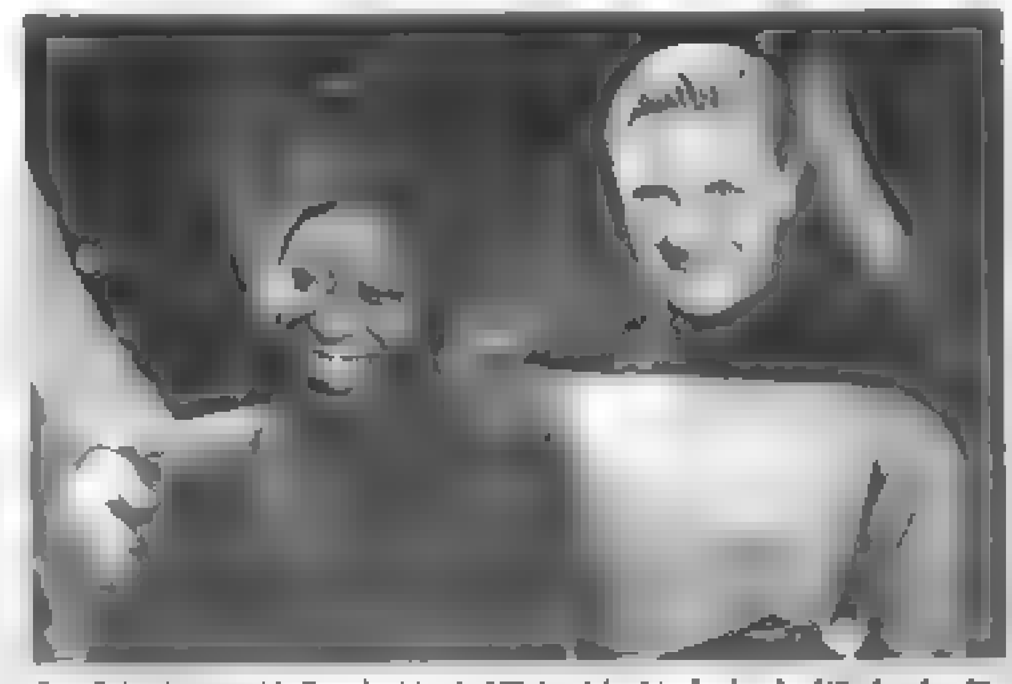


⊙皮卡艦長與福郎機人。



⊙在《邁入未來》中，寇克終於與克林貢人談和了；達成了這項和平使命，寇克等人應該可以光榮退休了?

《銀河飛龍》到91年底在美國已播映了五季，同時間台視播出的還是一九八七年首季的影片；在那一季中，渥夫尚未升任安全官（他是在女安全官娜塔莎罹難後才接任此職），《幻象》曾介紹過的女酒保甘寧也尚未加入企業號（飾演甘寧的是電影"Ghost"《第六感生死戀》黑人女明星琥碧·戈柏）。



⊙《銀河飛龍》中的女酒保甘寧（左）與安全官娜塔莎；甘寧要到第二季影集才會出場。

〔艦長日誌〕星曆1991.12.31今天，我們在淚水和歡笑中告別了'91年；回顧過去的廿五年，展望未來，我們仍會不斷在宇宙中努力前進，生生不息……

歷經四分之一世紀，《星艦奇航記》早已成為科幻史上的一則傳奇，也早已成為美國文化的一部分；現在，讓我們來看看《星》劇的成績：

■第一代《星》劇電視影集於'69年結束後，

次年又開始重播，目前全美仍有122個地方電視台在重播中。全球約有100個國家播映過這部影集。

■第二代《星》劇在美國播出五年來，收視率極佳，目前全美有223個電視台播映這部影集。

■星艦電影系列，前五部票房總收入已逾四億美元，再加上第六部，收入必將更爲可觀。此外，I～V集總共售出了一千萬支以上錄影帶。

■《星》劇相關書籍，迄今已出版一百多種，印行數量合計達二千萬册以上，其中包括根據《星》劇寫成的小說、星艦操作手册、企業號烹飪大全等等，甚至還有一本克林貢語辭典。

■廿五年來，總共約售出了價值五億美元的《星》劇相關產品，從，運動衫、模型玩具、電玩程式，到售價九百美元的鍍金西洋棋（寇克是國王、史波克是主教，對手則是克林貢人、羅姆蘭人，以及可汗），五花八門，什麼都有。

■全球目前有將近兩百個星艦俱樂部，會員總



⊙羅丹貝利（中）1986年在星艦迷大會上留影。

【星艦奇航記】



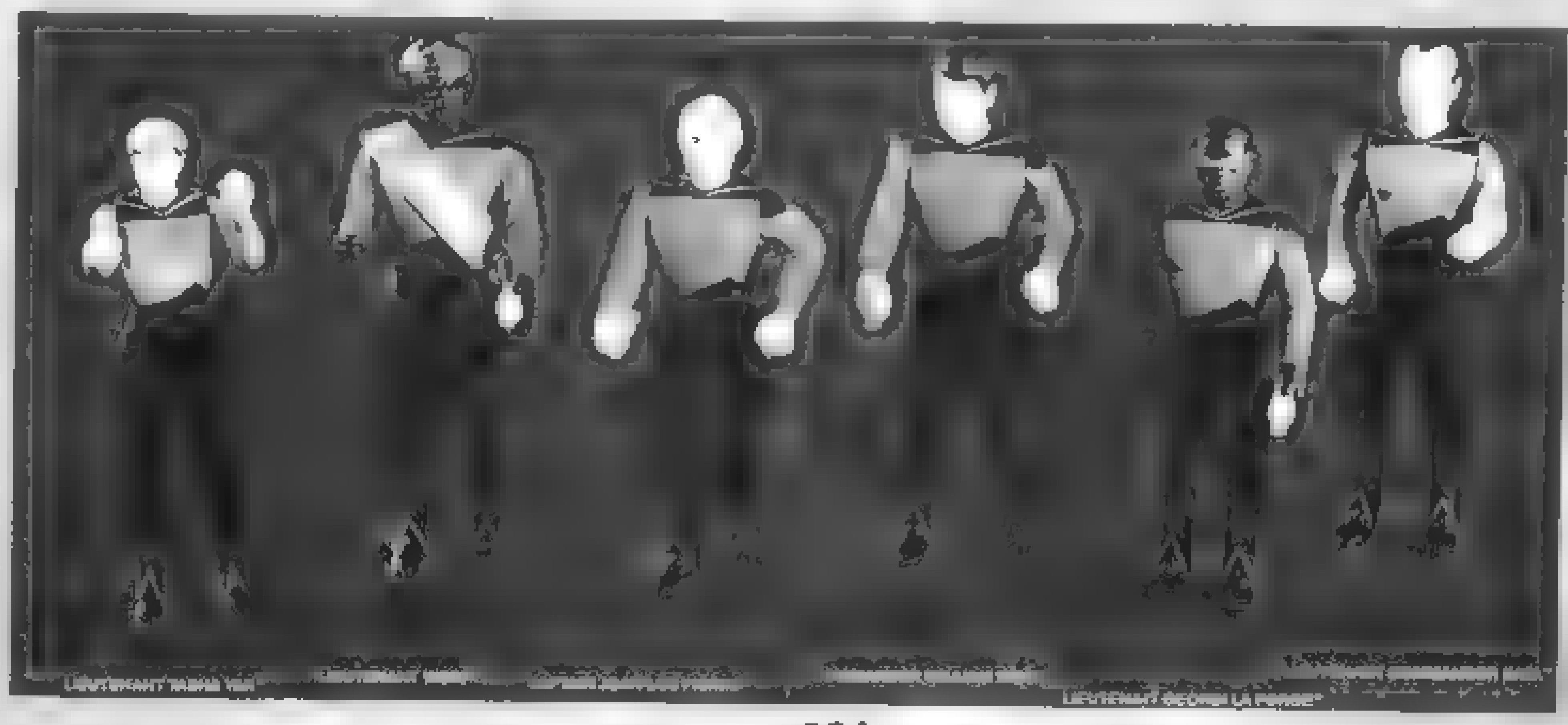
數約十萬人，每年舉行九十多場星艦迷大會。

■'76年時，美國太空總署循衆所請（據說他們收到了近四十萬封信），把新出廠的第一艘太空梭重新命名爲企業號。羅丹貝利和寇克第一夥人都應邀參加了啓用典禮。

■爲了紀念星艦廿五周年，美國許多博物館，包括國家航空及太空博物館、斯密生美國歷史博物館，均將在'92年中推出企業號特展，有的展期長達半年，並且將在各大城市巡迴展出。

這些都是《星艦奇航記》表現於外的成績。《星》劇的魅力究竟何在呢？羅丹貝利本人的看法是：「《星艦奇航記》回應了人類某種最基本的渴求，那就是，人類擁有明天，明天世界並不會在轟然巨響中毀於一顆炸彈，人類會不斷地進步。建造金字塔的並不是什麼外星來的太空人，而是人類自己，因爲人類有智慧……《星艦奇航記》說的就是這些。」第二代《星》劇現任監製柏曼進一步指出：「羅丹貝利相信人類本質的良善；他知道人類有醜惡的一面，但他仍願意相信未來是美好的，人類必能增進他整體生命的品質。」羅丹貝利樂觀進取的未來觀廿五年來始終是《星》劇一貫秉持的信條，而這種「明天會更好」的信念或許正是吸引千萬觀衆，推動企業號不斷在宇宙中從事「明日之旅」的根本原因。

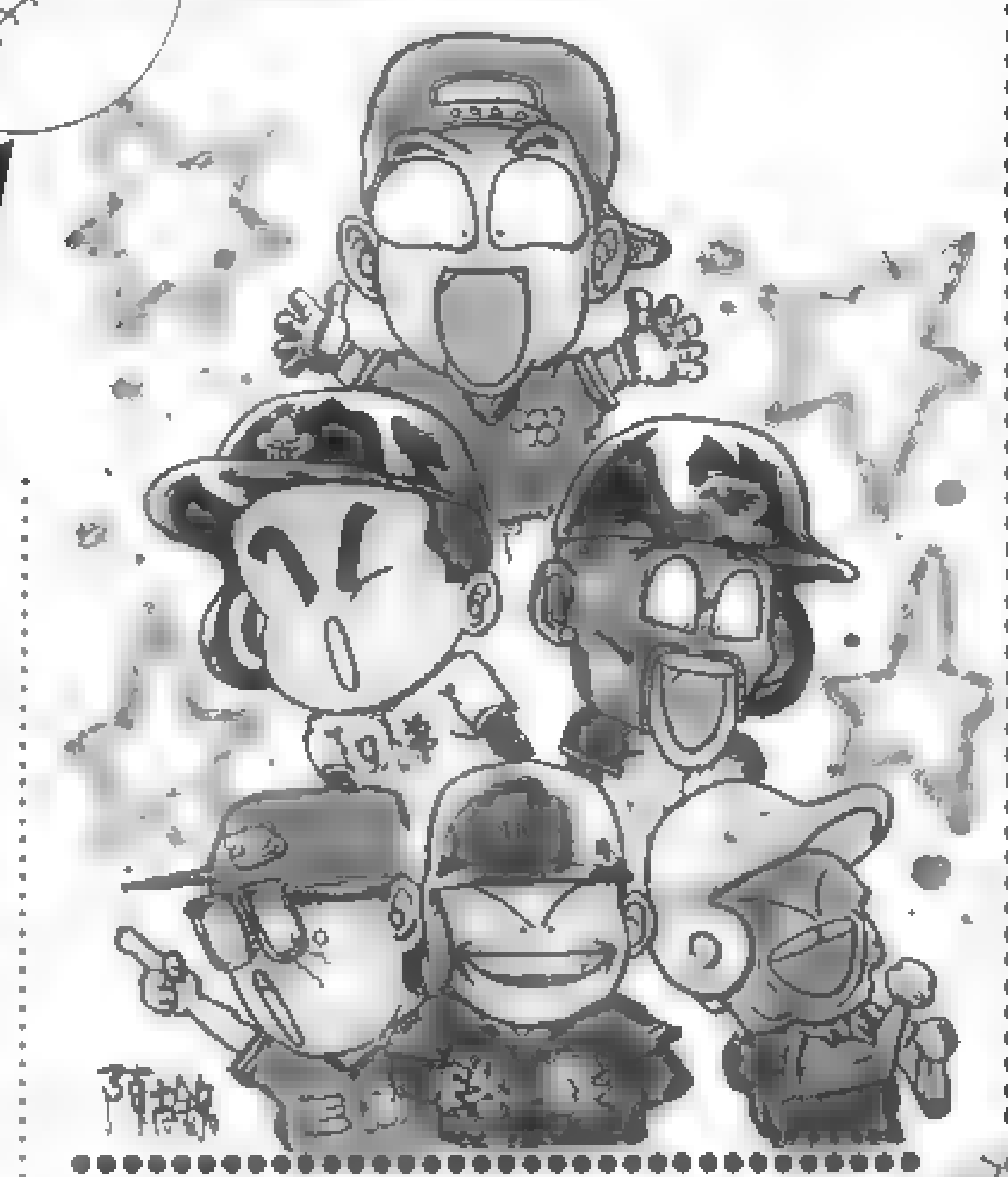
史波克有句慣用的瓦肯人祝福語：「生生不息，繁榮昌盛」，而企業號的旅程也的確「生生不息，繁榮昌盛」；新歲伊始，讓我們也用這句話來祝福大家，祝福全人類--Live Long and Prosper！



⊙美國市面發售的星艦第二代玩偶。

棒·球·天·地

作者：徐昌隆



大家好，棒球教室這個專欄，在停了這麼多期後，因爲《中華職棒二》的告一段落，終於有時間再提筆，恢復它的播出。也有感於工作之餘無法定期寫作，故以後將不定期刊出，並將專欄名稱改爲"棒球天地"，因爲我一直覺得"棒球教室"這個名稱太過嚴肅。

在停筆的這段期間，球界發生了許多事情，有喜有憂。最讓人遺憾的莫過於美國大聯盟的罷工，這個有史以來最大的罷工事件，相信已對其本身造成莫大的傷害，不僅"世界大賽"沒了，打破一些個人記錄的機會也就這樣斷送了，更使得大部份的棒球迷心灰意冷，若這些事情在明年球季開打前不趕緊解決，棒球這項運動可能會進入一個黑暗時期。另外就是我之前曾爲美聯做過一個資料公開，而國聯還沒做，但現在球季已經結束，時效性已過，所以將不再刊出，在此深感抱歉，待明年球季開打，若還能得到最新資料，則在爲各位分析。

日本職棒界方面，巨人隊的奪冠剛然與大聯盟的罷工形成強烈的對比。巨人隊在成軍六十週年時，先在中央聯盟的最後一場比賽中，與緊勝差的中日隊做最後的殊死鬥中獲得勝利，然後在日本第一的爭霸戰中打敗西武隊，登上總冠軍的寶座。這個有如電影般的劇情，使得因爲職業足球而減弱的棒球人氣又提振了起來，與美國大聯盟正好形成強烈的對比。至於前面所提到"有如電影般的劇情"是否是由 12 球團老闆導演，300 多位球員通力演出的"職棒復活記"，在一個以表演爲主的事業中，我們也就不應太去追究了。另外，我們這邊還要恭喜陳大豐今年的精彩演出，真爲中國人出了一口氣。

在台灣的職棒界則是憂喜參半。喜的是兄弟隊連續第三年封王，大有爲台灣的職棒界創造出 V ？王朝的氣勢，比美美國的洋基與日本的巨人。憂的是似乎其它五隊都打不過兄弟隊，讓它太容易登上王座，減低比賽的可看性，希望其它幾隊能好好加油。另外就是洋將的問題，現在球隊的強弱幾乎要靠洋將，而明年的賽程增加後，聽說各隊還要徵召更多的洋將，屆時會不會因此而失去可看性（因爲要看洋將表演還不如去看大聯盟），而淪落到與職籃的下場就不得而知了。所以究竟是一場比賽的勝負重要，還是長期的發展重要，就有待職棒人士去拿捏了。

談完了美日中職棒的現況後，我們所期待的就是這個冬天趕快過去，明年球季趕快到來。當然，希望台灣六球團間球員交易多幾筆，日本使用 FA 制的球員多一些，讓各隊的陣容更新鮮點，比賽更有看頭。然而最重要的，還是希望大聯盟罷工事件趕緊落幕，讓我們能欣賞到更高水準的比賽。

接著，讓我們回到電腦遊戲上。今天的主題將圍繞在《中華職棒二》上，談一些甘苦，一些軼事，以及公開球員的部份資料。

製作《中華職棒二》時最大的痛苦就是和時間競賽，因爲和聯盟簽約必須在球季結束前推出，使得製作時間有限。而在策劃時，我們當然想做一個獨一無二的棒球遊戲，一代中沒做到的，二代都想把它完成。但是二代並不是只是一代的加強，圖形的更新而已，而是整個系統的翻新。投打系統，球場系統，這兩個比賽中最重要的部份全是重做的。我們相信這個部份的努力也使得玩者在進行比賽時有趣多了。至於到了最後，一些原本企劃中的功能沒有出現在遊戲裡，不管是因爲效果不好（萬用名字拼音會有如播？號全壘打時的不協調，而請玩家自己做 VOC 檔，又有太多人不會做，所以決定不用），或是遊戲整体性不一致（因爲我們有生涯記錄，而前四年的記錄是採用職棒前四年的真實記錄，但是職棒聯盟並沒有記錄一些特殊記錄，爲了求一致性，我們

搭乘了一些特殊記錄）也好，我們都在此向全国的玩家說聲報歉。原本以為說太多而没完全做到又將遭到無情的批評，但似乎業界並不是和以往一樣只會謾罵，而是變的看的角度更深了。前幾月剛出版的《新遊戲時代》雜誌中，同樣是二代的遊戲，只有《中華職棒二》獲得了精品推薦，我想評論者已經注意到一個二代的作品，因該不只是圖形的改善，而是整個遊戲往前邁進所要做的努力。這使得我們的努力得到了一些安慰。

接下來我們將公佈玩家最想要的資訊，那就是所有球員的部份資料，即其參數。在公布之前，我們有些話想說。

參數這個問題近來很熱門，許多人都有他自己的一套看法。我所要講的是在國内資料不足的情況下，並不是每項參數都能從數據中轉換，而可轉換的參數也可能因為相關資料不多，造成無法面面俱到，或是因為身處不同的隊伍，聯盟，國家而有所不公平。例如跑速，我們應該參考到盜壘次數，盜壘成功率，但這兩樣還要考慮到他的上壘次數，可盜壘次數（前面是不是有跑者），以及教練的作戰習性；還有就是二壘打及三壘打數，但如果是 POWER 型選手則要扣掉一些；另外則是他的 30 公尺跑速…等。上述所提到的資料有多少是我們有的呢？所以不管如何轉換，它一定是不公平的。

所以今天我所公佈的《中華職棒二》球員參數，我不敢說他是公平的，但我敢肯定一定有許多人說他是不公平的，特別是自己喜愛的球員太弱時。但是遊戲就是遊戲，你一定得依循在它的規則下去玩。

我們是如何定出這些參數值呢？除了我們自己的公式外，還參考了《新遊戲時代》雜誌中的數據，及一些主觀的認定。

另外，就是由於此次我們採用了遊樂器式的作法，隱藏了很多參數，而且有許多參數是分為16級，意即 ABCD 四級中還分為 A　，A，A+，A++ 四級（以 A 為例），但是螢幕上只看得出 ABCD 四級。這些作法使一些習於美式作風，樣樣都列出的玩家看走了眼，以至於在評論中稍有錯誤，在此感到抱歉。

以下參數大部份分為 16 級（0-F），少部份分為 8 級（0-7）。表中參數值為當天狀況正常時之值，若當天狀況好則會加成，當天狀況不好則會減成，說明如下：

①洋將：若打＂＊＂號則表示為外籍球員。

②年薪：以千元為單位。

③投球体力（0-F）：影響投手投球之體力。

④控球力（0-F）：影響投手之控球力。

⑤最快球速：投手投球之最快球速。

⑥球路及變化度（0-7）：投手所會之球路與其變化度。由兩個數字組成，前者為球路代號，後者為變化度。球路代號如下：

2：滑球　3：慢速曲球　4：快速曲球
5：小旋球（SHOOT）　6：伸卡球
7：螺旋球　8：指叉球　9：遲沉球
A：蝴蝶球　B：掌心球　C：速昇球

例如陳義信（62 43 25）：伸卡球變化度 2，曲球變化度 3，滑球變化度 5。

⑦成長（0-F）：每年球季結束後將會成長或是老化退步的參考值。

⑧打擊爆發力（0-F）：長打能力。

⑨跑速（0-F）：跑壘速度及防守速度。

⑩短打能力（0-F）：影響打者觸擊之好壞。

⑪守備能力（0-F）：影響失誤發生之機率。

⑫守備判斷力（0-F）：影響野手在球擊出後之反應時間，提高之，反應越快，守備範圍越大。

⑬打擊框（0-7）：打擊框之大小。

⑭傳球臂力（0-F）：影響野手傳球之快慢。

⑮先發，中繼，救援：有＂＋＂號者表示電腦會優先在各種狀況中指派他出場。

⑯危機：有＂＋＂號者在得分位置有人時，投球的表現會加成。

⑰定力：有＂＋＂號者在球隊落後時，打擊的表現會加成。

⑱七局：有＂＋＂號者在七局過後，打擊的表現會加成。

⑲機會：有＂＋＂號者在得分位置有人時，打擊的表現會加成。

⑳搶壘：有＂＋＂號者在跑往一壘時，若有機會上壘時會搶壘。

㉑可外：有＂＋＂號者可兼守外野。

㉒可内：有＂＋＂號者可兼守内野。

㉓可捕：有＂＋＂號者可守捕手之位置。

㉔主力：有＂＋＂號者表示電腦會優先指派他出場。

㉕投性及打性（0-7）：兩個相對的結果會影響打者猜中投手球路的機率，即投打的三振率。

㉖防安打能力（0-7）：投手防止打者打出安打之能力。

㉗安打能力（0-7）：打者打出安打之能力。

棒・球・天・地

姓名（洋將）	年薪	投球體力	控球力	最快球速	6 5 4 7 3 0 1 2 （球路及變化度） 0 1 2 3 4 5 6 7	成長	打擊爆發力		守備位置	跑速	短打能力	守備能力	守備判斷力	打擊框	傳球肩力	救援（投手）	中繼（投手）	先發（投手）	危機（投手）	定力（打者）	七局（打者）	機會（打者）	擦壘	可外	可內	可捕	主力	打性	投性	安打能力	防安打能力
陳義信	230	D	D	146	62 4325	9	1		P	9	3	3	6	2	9			+	+								+	0	5	0	A
林易增	205	9	2	90		5	3	R	F	E	D	C	C	4	B						+		+				+	4	1	7	0
葛雷諾＊	50	D	2	90		9	9	S	S	C	E	C	C	6	B					+	+		+				+	3		9	0
李居明	205	9	2	90		5	6	L	F	A	9	E	D	6	C							+					+	4	1	9	0
王光輝	190	D	2	90		9	8	I	8	7	3	A	9	6	9							+					+	3	1	8	0
路易士＊	182	5	2	90		1	9	3	B	6	3	B	A	6	C												+	3	1	9	0
陳彥成	167	D	2	90		9	7	3	B	5	7	6	8	4	9					+	+					+	+	3	1	5	0
帝　波＊	158	9	2	90		9	6	C	F	D	E	D	E	5	D								+				+	3	1	7	0
洪一中	185	D	2	90		5	4		C	8	A	D	A	4	C					+						+	+	5	1	7	0
吳復連	185	9	2	90		5	3	2	B	A	C	D	C	5	A						+						+	3	1	6	0
王俊郎	133	9	2	90		5	3	O	F	8	B	A	A	4	A					+	+						+	3	1	5	0
林百亨	130	5	2	90		5	5	1	B	4	B	7	7	4	8							+				+	+	3	1	6	0
吳俊達	95	9	2	90		9	2	O	F	B	B	9	9	4	9							+			+		+	3	1	4	0
陳琦豐	74	D	2	90		D	2	I	F	D	B	8	8	3	7						+							2	1	3	0
吳英偉	64	D	2	90		9	3	O	F	B	B	7	8	3	8										+			2	1	4	0
李文傳	75	7	9	34	B2 A1	9	2	O	F	7	7	6	8	3	9													2	2	3	4
克力士＊	135	D	D	143	824424	9	1		P	6	3	3	6	2	9	+		+									+	0	4	0	9
巴比諾＊	38	E	B	48	64 4223	5	7		P	6	3	3	6	2	9			+									+	0	5	1	9
陳憲章	20	A	B	32	62 43	9	1		P	9	3	4	7	2	9	+		+										0	2	0	5
黃廣琪	120	8	A	138	72824222	5	2		P	7	3	3	6	2	9		+		+								+	0	4	1	6
瓊　茲＊	148	3	8	149	62 4223	5	1		P	7	3	3	6	2	9	+											+	0	5	0	6
張永昌	87	8	A	138	8342	5	1		P	7	3	3	6	2	9		+											0	3	0	4
陳逸松	80	8	9	37	8233	5	1		P	9	3	2	6	2	9		+											0	4	0	5
王　廣＊	180	F	D	48	4624	9	1		P	7	3	3	6	2	9	+		+	+								+	0	6	0	A
鄭百勝	140	9	2	90		5	2	1	B	C	B	B	C	4	9					+							+	3	1	6	0
羅國璋	140	D	2	90		D	2	S	S	9	9	B	B	5	9						+							4	1	8	0
卡　羅＊	160	9	2	90		5	5	2	B	A	9	A	A	6	A							+		+			+	3	1	8	0
林　克＊	150	D	2	90		D	9	3	B	5	6	8	9	6	B							+					+	3		8	0
羅敏卿	160	D	2	90		D	8	D	H	4	3	2	6	5	8					+					+			2	1	8	0
陳政賢	160	D	2	90		D	7	C	F	8	8	9	A	5	B					+						+		2	1	7	0
江泰權	170	9	2	90		5	2	L	F	C	B	A	B	5	A						+					+		4	1	6	0
曾智偵	200	9	2	90		5	4		C	A	9	D	A	5	D					+				+		+	+	3	1	7	0
呂文生	135	9	2	90		5	2	I	F	8	E	C	C	3	9													3	1	4	0
宋榮泰	35	9	2	90		5	4	R	F	6	8	A	A	4	A						+	+					+	3	1	5	0
李坤哲	64	9	2	90		9	4	R	F	A	8	6	8	4	8													1	1	6	0
鄧耀華	88	9	2	90		9	2	R	F	8	9	D	C	4	9							+						2	1	5	0
賴學光	85	9	2	90		9	2		C	8	A	8	9	3	6													3	1	5	0
吳林煉	75	D	2	90		D	2	O	F	C	B	9	B	3	9													2	1	4	0
汪俊良	1 0	9	2	90		9	3	I	F	8	D	8	9	3	8													3		5	0
耿健輝	79	9	2	90		5	2	O	F	C	9	8	C	3	A						+						+	1	1	4	0
余富誠	75	5	2	90		1	3	I	F	7	8	6	8	3	6													1	1	4	0
曾信誠	35	D	2	90		9	3		C	5	7	6	7	3	7											+		2	1	3	0
謝長亨	190	E	C	144	628543	9	1		P	7	3	3	6	2	9			+	+									0	5	0	9
阿　Q＊	160	A	9	151	4222 C4	5	1		P	6	3	3	6	2	9		+											0	5	0	6
郭進興	180	8	C	47	824323 53	5			P	7	3	3	6	2	9	+		+	+									0	4	0	8
哈　特＊	145	8	8	147	4222 C3	D	1		P	8	3	3	6	2	9		+	+										0	4	0	6
杜福明	140	8	A	37	834223A1	5	1		P	6	3	6	6	2	9	+	+									+		0	3	1	5
謝佳訓	60	8	6	32	B232	D	1		P	9	3	3	6	2	9													0	2	0	4
黃平洋	240	F	C	146	62954323A3 51	9	1		P	8	D	3	6	2	9			+									+	0	5	0	A
凱　斯＊	150	9	2	90		5	2	S	S	8	9	A	C	5	8												+	3		7	0
黃榮隆	75	9	2	90		9	3	L	F	B	9	E	C	5	C						+	+					+	3		7	0
坎沙諾＊	120	D	2	90		9	C	C	F	D	5	C	B	5	D						+							2	1	6	0
羅世幸	185	9	2	90		9	A	2	B	9	6	A	B	4	9					+	+						+	2	1	7	0
呂明賜	220	9	2	90		9	9		C	A	4	B	A	4	B					+				+		+	+	3	1	6	0
李安熙	140	9	2	90		9	5	1	R	7	8	A	A	4	8													2		5	0
郭建霖	175	D	2	90		9	2	3	B	A	C	E	D	4	C					+							+	4	1	6	0
孫昭立	165	D	2	90		9	3	R	F	C	[illegible]	D	C	[illegible]	B						+	+	+				+	3	1	6	0
陳大順	125	9	2	90		9	9	1	[illegible]	6	7	[illegible]	8	4	8													2		6	0

棒·球·天·地

姓名	洋將	年薪	投球體力	控球力	最快球速	6 5 4 / 7 3 / 0 1 2 (球路及變化度) 0 2 3 4 5 6 7	打擊成長	暴發力	守備位置	跑速	短打能力	守備能力	盜壘力	打擊框	傳球臂力	救援(投手)	中繼(投手)	先發(投手)	危機(投手)	穩定力(打者)	七局(打者)	機會(打者)	擇壘	可外	可內	可捕	主力	打性	投性	安打能力	防安打能力
麥雷諾	*	150	D	2	90		9	3	SS	C	E	9	B	5	B												·	4	1	7	0
洪正欽		95	9	2	90		5	2	SS	9	A	8	A	3	A					+	+						·	2	1	4	0
林光中		80	D	2	90		D	2	OF	9	9	9	9	3	9													1	1	4	0
黃清文		59	9	2	90		5	3	OF	8	B	8	9	3	9													3	1	4	0
林俊賢		40	D	2	90		D	2	C	8	8	8	7	3	8											+		1	1	3	0
戴瑞	*	140	D	A	146	824323	9	1	P	7	3	3	6	2	9			+									·	0	3	0	7
陽介仁		160	A	B	133	62 4322	5	1	P	7	3	5	6	2	A	+		+									·	0	3	0	8
菲力普	*	30	A	A	146	834323	9	1	P	8	3	3	6	2	9			+									·	0	2	0	9
張貝發		60	8	B	35	823422	9	1	P	8	3	3	6	2	9		+	+									·	0	2	0	6
史考特	*	45	9	8	146	6292 23	5	1	P	7	3	3	6	2	9	+			+								+	0	4	0	9
林光宏		04	8	9	136	4322	9	1	P	8	3	3	6	2	9		+										+	0	2	0	6
林琨瑋		80	8	8	128	8234	9	1	P	9	3	3	6	2	A		+											0	2	0	6
李仲宏		50	6	8	129	33R2	9	1	P	8	3	3	6	2	9													0	1	0	2
威爾	*	65	E	A	144	3b8262	9	1	P	7	3	3	6	2	9	+		+	+									0	7	0	B
黃忠義		160	D	2	90		D	7	2B	C	8	C	B	6	A							-						3	1	8	0
張耀騰		132	D	2	90		9	3	SS	D	B	B	A	4	A							-	+					3	1	5	0
吳忠賢		135	9	2	90		9	4	3B	9	9	A	A	5	B							-					·	3	1	7	0
詹姆士	*	65	9	2	90		9	B	DH	7	5	8	9	4	8						+							1	1	6	0
張文宗		50	D	2	90		D	7	RF	A	2	9	A	4	9							-				+	·	2	1	6	0
陳戰成		32	D	2	90		9	2	CF	A	7	B	B	4	C					+	+							2	1	6	0
吳哲宗		85	D	2	90		D	6	LF	A	B	9	9	4	B							-					·	2	1	6	0
白昆弘		135	D	2	90		D	3	C	C	B	B	B	3	A					+						+	·	2	1	5	0
張天麟		100	D	2	90		D	2	CF	C	D	A	A	3	A						+							2	1	4	0
王傳家		80	8	6	138	3282	D	3	1B	8	7	9	9	5	7					+									2	7	0
張律勳		80	D	2	90		D	2	IF	C	C	8	9	3	8													2	1	3	0
沈俊忠		80	D	2	90		D	4	OF	A	9	8	9	3	9							-						2	1	4	0
侯明坤		70	9	2	90		5	4	IF	8	7	7	8	3	7													2	1	5	0
陳俊和		75	D	2	90		D	2	C	B	8	8	9	3	9											+		3	1	3	0
余忠月		90	5	2	90		5	2	C	7	8	A	9	3	C						+					+		4	1	3	0
林朝煌		25	D	B	148	934324	D	1	P	8	D	3	6	2	9	+		+									·	0	5	0	7
韓楣敏	*	60	B	A	36	62 4322	9	1	P	7	3	3	6	2	9			+									·	0	4	0	6
成由	*	30	B	8	40	63 42	5	1	P	7	3	3	6	2	9		+											0	2	0	5
金炯均	*	90	8	9	38	824322	D	1	P	8	3	3	6	2	9	+	+											0	3	0	6
賴台亮		88	8	7	139	62 4322	D	1	P	8	3	3	6	2	9		+											0	2	0	4
黃杉楹		80	7	7	135	3384	D	1	P	8	3	3	6	2	9													0	2	0	2
廖俊銘		75	7	7	135	4222	9	1	P	8	3	3	6	2	9													0	3	0	4
劉榮華		50	5	8	36	8242	9	1	P	8	3	3	6	2	9													0	2	0	3
湯尼	*	30	7	9	146	63 4223	9	1	P	7	3	3	6	2	9	+	+		+								+	0	4	0	8
黃裕登		08	C	9	147	934423	D	1	P	9	3	3	6	2	9			+										0	4	0	9
曾貴章		75	D	2	90		D	6	LF	B	F	C	B	7	A						+						+	3	1	A	0
古國謙		35	D	2	90		D	3	3B	D	B	9	A	4	9							+					+	4	1	5	0
廖敏雄		180	D	2	90		D	D	CF	B	7	D	C	6	D					+	+						+	1	1	8	0
喬治	*	120	9	2	90		5	B	RF	8	4	8	9	6	C							+					+	3	1	9	0
褚志遠		95	D	2	90		D	9	1B	7	9	9	9	4	8					+								3	1	6	0
王光熙		135	D	2	90		D	8	2B	B	9	C	B	4	A						+						·	3		6	0
李聰富		100	D	2	90		D	7	OF	7	B	8	9	4	A					+								2	1	5	0
陳執信		135	9	2	90		5	6	C	8	A	B	A	3	B											+		3	1	5	0
路易	*	3	D	2	90		D	5	SS	C	8	8	A	4	9						+		+				·	2	1	5	0
黃俊傑		90	D	2	90		9	2	SS	8	C	8	A	3	8							+	+					4	1	5	0
楊章鑫		97	D	2	90		9	3	OF	A	8	9	A	3	9							+					·	2	1	5	0
張正憲		1 0	D	2	90		D	3	C	7	8	9	9	3	A							+				+		3		4	0
謝奇勳		75	D	2	90		9	2	IF	A	A	8	9	3	8													3	1	3	0
尤伸評		79	D	2	90		D	2	C	B	B	8	9	3	8											+		2	1	4	0
多情	*	155	E	A	44	73834222	9	1	P	7	3	3	6	3	9			+										0	3	1	7
奇戈	*	3	C	A	152	934324 C4	D	1	P	8	3	3	6	2	9			+									+	0	7	0	C
福哥	*	120	C	8	145	62 4323	D	1	P	8	3	3	6	2	9			+									+	0	5	0	9
郭建成		72	8	C	143	62 4324 52	9	1	[illegible]	6	3	3	6	2	9	+			+								-	0	4	0	8
捷猛士	*	20	9	C	39	33 63 22	9	1	[illegible]	7	[illegible]	3	6	2	9	+	+		+								-	0	4	0	6

棒·球·天·地

姓名	洋將	年薪	體力	控球力	最快球速	（球路及變化度）0 1 2 3 4 5 6 7	打擊成長 暴發力／守備位置 跑速 短打能力 守備能力 判斷力 打擊 臂力	打性	投性	防安打能力	安打能力
卓琨原		15	9	8	37	824322	D 1 P A 3 3 6 2 9	0	4	0	7
蔡明宏		12	8	8	127	628242	9 1 P 8 3 3 6 2 9	0	2	0	3
邱啓成		90	8	7	134	8232	D 1 P 8 3 3 6 2 9	0	2	0	1
曾政雄		72	6	7	139	8242	D 1 P 8 3 3 6 2 9	0	2	0	1
蔡旭峰		70	8	7	33	8232	1 1 P 6 3 3 6 2 9	0	2	0	1
康明杉		180	C	A	44	844224	9 3 P A 3 8 6 3 9	1	4		9
林琨瀚		120	D	2	90		A 2 S S 9 A 9 B 3 9	3	1	5	0
康 雷	*	55	9	2	90		9 8 2 B D 7 A A 7 9	3	1	A	0
哥 雅	*	80	9	2	90		5 B C F C 6 B C 6 B	3	1	8	0
鷹 俠	*	55	D	2	90		D B 3 B 8 5 B E 5 D	2		8	0
林仲秋		200	9	2	90		5 B R F 7 7 B A 5 B	3	1	7	0
陳正中		120	9	2	90		5 6 1 B 7 7 8 9 4 7	3	1	5	0
童序輝		120	D	2	90		D 5 1 B 8 8 8 A 4 8	1	1	5	0
蔣坤生		65	9	2	90		5 2 C 7 7 9 9 4 8	3	1	4	0
蔡生豐		10	9	2	90		5 3 L F C B 9 A 3 9	2	1	4	0
黃世明		20	D	2	90		9 5 L F A 8 7 9 4 9	2	1	6	0
鄭幸生		110	9	2	90		5 3 2 B 8 9 8 A 4 7	3	1	6	0
林振賢		80	9	2	90		9 2 C F B C A A 3 B	3	1	4	0
許錫華		85	9	2	90		5 2 1 B 6 8 8 9 4 9	3		5	0
何良志		90	9	2	90		5 2 R F B B 8 9 3 A	3		[illegible]	0
徐哲當		80	D	2	90		5 2 C 8 7 A 9 3 9	4		5	0
游宗龍		65	9	2	90		9 2 1 F 9 A 7 8 3 7	3		3	0
藍文成		75	9	2	90		5 2 0 F 9 B 9 9 3 9	3	1	4	0
陳長陽		65	D	2	90		D 2 C 8 A 8 9 3 8	2		3	0
余鴻欽		60	A	B	147	74 45 C255	9 1 P 7 2 3 6 2 9	0	5	0	A
翁壽堉		105	9	9	42	62 4223	9 1 P 7 2 3 6 2 9	0	5	0	6
陳明德		140	B	B	38	348472	9 1 P 7 2 3 6 2 9	0	5	0	8
劉義傳		105	7	C	37	833423	9 1 P 7 2 3 6 2 9	0	5	0	9
必 可	*	130	7	8	143	62 43	5 1 P 7 2 3 6 2 9	0	5	0	7
黃武雄		130	B	8	138	338362	9 1 P 7 2 3 6 2 9	0	5	0	6
吉 彌	*	170	9	3	100		9 9 S S 8 8 A A 5 A	3	1	7	0
馬 斯	*	180	9	3	100		5 B D H 4 6 7 7 5 9	1	1	8	0
勃 朗	*	40	9	3	00		1 5 S S B 7 B B 5 9	3	1	7	0
瑞 克	*	80	9	3	00		9 6 1 B A 7 9 9 6 8	3	1	8	0
羅 曼	*	20	9	3	00		5 A C F A 6 A A 4 A	2	1	5	0
來 旺	*	00	9	3	00		9 8 0 F 9 9 9 9 4 9	2	1	5	0
皮 諾	*	80	9	3	00		5 3 1 F A 8 8 8 3 8	2	1	0	0
霸 多	*	130	9	3	100		1 3 C 6 6 B B 5 F	4	1	8	0
孟 雷	*	120	9	3	100		A R F 8 7 A A 3 C		1	5	0
揚 戈	*	110	9	3	100		5 7 R F C 8 A A 3 C	2		4	0
百 漢	*	80	9	3	100		5 5 R F 8 8 8 9 4 A	2		5	0
賓 力	*	60	9	3	100		9 6 S S D 8 7 9 3 9	2	1	3	0
羅 維	*	80	9	3	100		5 4 S S 8 8 A 9 3 8	2	1	4	0
羅 利	*	00	9	3	00		5 5 S S A 8 A 9 4 9	2	1	6	0
查 維	*	200	9	3	00		5 4 S S 9 8 D E 6 C	4	1	A	0
愛迪生	*	60	9	3	00		1 3 S S A 8 A A 4 9	3	1	4	0
努 那	*	80	9	3	100		5 6 S S A 9 9 9 4 9	3		4	0
克魯茲	*	150	9	3	00		5 A 3 B C 8 8 A 5 A	1	1	6	0
辣 銳	*	100	9	3	100		5 1 B 8 8 8 8 3 8	2	1	2	0
愛 快	*	150	9	3	100		1 6 S S A 8 A D 4 A	1	1	6	0
翔 鷹	*	100	9	3	100		5 6 1 F 8 A A A 3 A	3	1	3	0
麥 克	*	110	9	3	100		5 4 S S A 9 9 9 3 9	2	1	4	0
[illegible] 花	*	30	9	3	00		9 5 1 B 9 8 8 8 5 8	3	1	7	0
邦 尼	*	20	9	3	00		A 8 C F B A A A 5 A	2	1	7	0
朴仁球	*	80	9	3	00		D 3 0 F A A A A 3 A	2	1	1	0
查力士	*	30	9	3	00		D 3 0 F 9 9 9 9 3 9	2		2	0
史塔克	*	100	9	3	00		5 A 1 B 6 7 [illegible] 7 3 7	1		4	0
大帝士	*	90	9	3	100		5 2 S [illegible] D 9 9 9 3 9	3	1	3	0

棒・球・天・地

6 5 4 / 7 3 / 0 1 2

姓名	洋將	年薪	投球體力	控球力	最快球速	0	1	2	3	4	5	6	7	打擊成長	打擊暴發力		守備位置	跑速	短打能力	守備能力	斷力	擊框	傳球臂力	救援	中繼	先發	危機	定力	七局	機會	撲壘	可外	可內	可捕	主力	打性	投性	能力	能力
利多	*	30	9	3	00									5	5	C	F	A	A	A	A	4	A													4	1	6	0
李忠飯	*	500	9	3	100									5	B	S	S	E	A	D	D	7	D												+	4		B	0
韓大華	*	490	9	3	100									5	B	3	B	8	8	8	8	5	B							+					+	3	1	7	0
邱山	*	800	9	3	100									5	E	C	F	E	9	E	E	4	E						+	+					+	5	1	8	0
清圓	*	800	9	3	00									5	E	I	B	9	9	C	B	4	B					+	+						+	5	1	9	0
十井	*	700	9	3	00									5	B	1	B	9	9	A	A	6	9						+						+	5	1	B	0
十毛	*	800	9	3	100									5	A	3	B	C	9	C	C	6	C							+					+	5	1	B	0
衣東	*	750	9	3	100									5	9		C	9	9	E	E	3	F							+				+	+	5	1	7	0
杉本河	*	660	9	3	100									5	9	L	F	9	9	C	C	5	9					+							+	5	1	B	0
衣朗	*	500	9	3	00									5	6	L	F	9	9	C	C	7	9					+							+	5	1	C	0
松勇	*	680	9	3	00									5	9	3	B	C	9	C	C	6	9					+							+	5	1	A	0
辛庄	*	700	9	3	00									5	C	C	F	C	9	D	D	4	D							+					+	5	1	8	0
力浪	*	700	9	3	100									5	8	∠	8	E	B	E	E	5	C						+						+	5	1	A	0
錢田	*	700	9	3	100									5	C	C	F	C	9	D	D	7	D							+					+	5	1	B	0
落河	*	900	9	3	00									5	E	I	B	4	4	A	A	6	9					+	+	+					+	5	1	A	0
姜藤	*	800	9	3	00									5	E	3	B	9	9	A	A	5	9					+							+	5	1	A	0
古甜	*	800	9	3	100									5	A		C	9	9	E	E	6	F							+					+	5	1	B	0
松瑾	*	850	9	3	100									5	D	R	F	9	9	A	A	4	C					+	+	+					+	5	1	9	0
遲山	*	800	9	3	100									5	D	S	S	D	9	E	E	4	E							+					+	5	1	9	0
廣月	*	800	9	3	100									5	C	1	B	7	7	A	A	5	9					+							+	5		A	0
十嶺	*	700	9	3	100									5	D	R	F	4	4	A	A	4	9					+							+	5	1	9	0
阿洛瑪	*	900	9	3	00									5	A	2	B	F	C	F	F	7	E					+	+	+					+	6	1	E	0
伯格斯	*	900	9	3	100									5	6	3	B	8	7	E	E	6	D					+	+	+					+	6	1	D	0
葛瑞菲	*	900	9	3	100									5	F	C	F	B	7	E	E	6	B					+	+	+					+	6	1	D	0
湯馬斯	*	900	9	3	100									5	F	1	B	9	7	D	D	7	9					+	+	+					+	6	1	D	0
卡特	*	900	9	3	00									5	E	R	F	A	7	D	D	4	C					+	+	+					+	6	1	C	0
帕基特	*	900	9	3	100									5	D	L	F	9	9	D	D	6	D					+	+	+					+	6	1	D	0
瑞普肯	*	900	9	3	100									5	D	S	S	9	7	F	F	4	D					+	+	+					+	6	1	C	0
溫菲爾	*	900	9	3	100									5	D	R	F	9	7	D	D	5	9					+	+	+					+	6	1	C	0
羅薔茲	*	900	9	3	00									5	B		C	A	7	D	D	5	F					+	+	+					+	6	1	C	0
岡薩列	*	900	9	3	100									5	F	R	F	8	7	D	D	6	C					+	+	+					+	6	.	D	0
克拉克	*	900	9	3	100									5	A	1	B	9	7	E	E	6	A					+	+	+					+	6	1	C	0
菲爾德	*	900	9	3	00									5	D	1	B	6	7	D	D	5	7					+	+	+					+	6	1	C	0
歐尼爾	*	900	9	3	100									5	C	R	F	8	7	D	D	7	E					+	+	+					+	7	1	E	0
韓德森	*	900	9	3	100									5	C	L	F	F	D	E	E	6	B					+	+	+	·				+	7	1	C	0
戴斯卓	*	900	9	3	00									5	B	C	F	D	7	F	F	6	A					+	+	+	·				+	7	1	D	0
龐斯	*	900	9	3	00									5	F	L	F	E	7	F	F	7	F					+	+	+					+	7	1	F	0
麥格里	*	900	9	3	100									5	E	I	B	7	7	D	D	6	6					+	+	+					+	6	1	C	0
威廉斯	*	900	9	3	100									5	F	3	B	8	7	F	F	6	E					+	+	+					+	6	1	C	0
波尼拉	*	900	9	3	100									5	E	L	F	7	7	D	D	4	A					+	+	+					+	6	1	C	0
賈斯提	*	900	9	3	00									5	E	R	F	8	7	E	E	5	B					+	+	+					+	6	1	C	0
皮耶沙	*	900	9	3	100									5	E		C	8	7	D	D	6	8					+	+	+				·	+	6	1	E	0
道爾頓	*	900	9	3	100									5	C		C	8	7	D	D	4	A					+	+	+				·	+	6		C	0
葛瑞森	*	900	9	3	00									5	A	C	F	F	8	E	E	5	D					+	+	+					+	7	1	D	0
昆恩	*	900	9	3	00									5	7	R	F	B	7	D	D	7	7					+	+	+					+	7	1	F	0
巴格威	*	900	9	3	100									5	E	1	B	8	7	D	D	7	9					+	+	+					+	7		E	0
加瑞加	*	900	9	3	100									5	D	1	B	7	7	E	E	7	8					+	+	+					+	7	1	F	0
謝菲爾	*	900	9	3	00									5	C	I	F	A	7	D	D	6	C					+	+	+					+	6	1	D	0
喬丹	*	999	9	3	100									5	F	L	F	E	7	E	E	7	F					+	+	+					+	6	1	E	0
賈西	*	125	C	7	143	7	2	8	2	4	3	2	3	5	1		P	8	8	3	5	1	8			·									+	0	4	0	9
李奇	*	50	7	A	146					4	3	2	4	1	1		P	8	8	3	5	1	8	·												0	3	0	4
史東	*	180	D	9	47	7	5			4	2	2	3	5	1		P	8	8	3	5	1	8			+	·								+	0	4	0	A
邁可	*	150	C	8	142			8	2	4	3	2	3	5	1		P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	3	0	7
狄姆	*	50	6	B	144			9	3			2	4	5	1		P	8	8	3	5	1	8	+			-								+	0	4	0	9
小川	*	00	8	9	36	4	3	8	3	6	3			5	1		P	8	8	3	5	1	8													0	2	0	2
裴得	*	120	9	A	14	6	3			4	3	2	2	5	1		P	8	8	3	5	1	8		+											0	3	0	5
格雷	*	110	9	9	140					4	3	2	3	5	1		P	8	8	3	5	1	8		-											0	4	0	6
李豪	*	30	6	B	48	6	3	8	3			2	4 C3	5	1		P	8	8	3	5	1	8	-			+								+	0	5	0	9

棒・球・天・地

姓名	年薪	投球體力	控球力	最快球速	球路及變化度 0 1 2 3 4 (6 5 4 / 7 3 / 0 1 2)	球路及變化度 5 6 7	成長	打擊爆發力	守備位置	跑速	短打能力	守備能力	判斷力	打擊框	傳球臂力	救援(投手)	中繼(投手)	先發(投手)	危機(投手)	定力(打者)	七局(打者)	機會(打者)	撲壘	可外	可內	可捕	主力	打性	投性	防安打能力	安打能力
瑞奇*	200	D	6	51	44	C5	5	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	6	0	A
凌森*	120	A	A	143	72834323		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	4	0	4
福來*	130	A	A	4	4323		5	1	P	8	8	3	5	1	8													0	4	0	6
李偉*	100	A	B	143	934322		9	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	3	0	7
颱烈*	100	8	A	138	934322		5	1	P	8	8	3	5	1	8		-	+										0	3	0	6
武侯*	100	C	C	145	6383 23		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	3	0	7
巧福*	00	B	A	141	82 23		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	2	0	4
沙勒*	160	4	B	147	934324		1	1	P	8	8	3	5	1	8	+			+								-	0	4	0	B
將生*	100	B	8	50	94	C3	5	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	4	0	4
華力*	150	C	A	141	83	A5	5	1	P	8	8	3	5	1	8			+	+								+	0	4	0	9
大羅曼*	130	C	A	44	62834323		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	5	0	8
尼名*	200	C	8	148	439363	23	5	1	P	8	8	3	5	1	8			+	+								+	0	6	0	A
派瑞*	150	B	D	43	4324		1	1	P	8	8	3	5	1	8			+	+								+	0	3	0	8
鄧肯*	50	B	C	46	8643		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	4	0	9
大偉*	69	B	E	40	834323		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+	+								+	0	4	0	A
矢野*	100	8	9	137	3382		1	1	P	8	8	3	5	1	8													0	3	0	6
捷銳*	130	B	8	143	72 4323		9	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	3	0	4
野中*	160	9	B	143	4482 53		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	4	0	9
肯尼*	100	8	8	140	33	22	9	1	P	8	8	3	5	1	8													0	3	0	5
金鐘國*	90	7	7	138	8243		9	1	P	8	8	3	5	1	8													0	3	0	3
甘炳勳*	90	7	7	138	8243		9	1	P	8	8	3	5	1	8													0	3	0	3
高明*	100	9	9	147	4223		9	1	P	8	8	3	5	1	8													0	3	0	5
力戈*	100	9	9	43	62 23		9	1	P	8	8	3	5	1	8													0	3	0	5
中井*	130	8	B	142	72824222		D	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	4	0	7
大地*	20	D	B	45	6292 23		5	1	P	8	8	3	5	1	8													0	4	0	7
馬力*	140	B	C	45	824223		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	3	0	6
克拉馬*	00	9	A	44	4223		5	1	P	8	8	3	5	1	8													0	3	0	4
安士堡*	140	C	C	44	72 4323		5	1	P	8	8	3	5	1	8													0	4	0	9
摩爾*	30	7	A	42	824223		5	1	P	8	8	3	5	1	8	+												0	4	0	5
多力*	80	D	E	148	63934324		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	4	0	A
雷叢*	00	8	9	147	4223		5	1	P	8	8	3	5	1	8													0	4	0	5
長紅*	00	B	D	46	834223		5	1	P	8	8	3	5	1	8													0	4	0	5
百力*	120	B	D	146	4323		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	4	0	6
威克*	130	B	3	147	834323		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	4	0	6
楊格*	130	B	3	49	62924323		5	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	4	0	5
朴東西*	500	D	D	5	85 24		A	1	P	8	8	3	5	1	8			+	+								+	0	6	0	B
軒鋼烈*	500	2	D	152	638646		A	1	P	8	8	3	5	1	8	+											+	0	6	0	B
宮藤*	850	A	D	145	468475		A	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	6	0	C
良布*	800	8	7	58	8444		A	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	6	0	C
也茂*	850	F	9	149	87		A	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	6	0	C
金中*	850	E	F	47	3785		A	1	P	8	8	3	5	1	8													0	6	0	D
刑本*	850	D	F	140	6656	23	A	1	P	8	8	3	5	1	8			-									+	0	6	0	C
楠圓*	800	B	E	145	844224	52	A	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	6	0	D
霸疾*	800	9	E	44	4223	54	A	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	6	0	C
石矛*	900	2	D	49	864625		A	1	P	8	8	3	5	1	8	+												0	6	0	C
赤絕*	800	3	9	47	4525		A	1	P	8	8	3	5	1	8	+											+	0	6	0	C
基伊*	950	A	D	155	864626		A	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	6	0	E
麥道威*	900	A	C	148	974524		A	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	7	0	E
強生*	900	A	A	61	46	C7	A	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	7	0	E
孔恩*	900	B	8	158	4424	C4	A	1	P	8	8	3	5	1	8			+									+	0	7	0	E
克里蒙*	950	8	8	157	934525		A	1	P	8	8	3	5	1	8			-									+	0	7	0	F
艾克斯*	950	2	F	148	64 4525		A	1	P	8	8	3	5	1	8	-			-									0	7	0	E
麥達斯*	950	A	A	54	72924626		A	1	P	8	8	3	5	1	8												+	0	7	0	F
葛拉文*	950	9	9	146	3784	26	A	1	P	8	8	3	5	1	8			-									+	0	7	0	F
李活*	900	9	8	152	874525		A	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	7	0	E
沃克菲*	900	8	5	30		A7	A	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	7	0	D
坎迪歐*	900	8	5	130		A7	A	1	P	8	8	3	5	1	8			+										0	7	0	D

棒・球・天・地

球路及變化度：6 5 4 / 7 3 / 0 1 2

姓名	洋將	年薪	投球體力	控球力	最快球速	球路及變化度 (0 1 2 3 4 5 6 7)	打擊成長	打擊暴發力		守備位置	跑速	短打能力	守備能力	暨力	打擊框	傳球臂力	(投手)救援	(投手)中繼	(投手)先發	(投手)危機	(打者)定力	(打者)七局	(打者)機會	搓壘	可外	可內	可捕	主力	打性	投性	安打能力	防安打能力
壞小子	*	900	2	3	159	27 C5	A	I		P	8	8	3	5	1	8	+											+	0	7	0	D
史密斯	*	900	2	B	154	824627	A	I		P	8	8	4	4	1	8	+			+								+	0	7	0	D
韓基	*	900	2	A	151	9746	A	I		P	8	8	4	4	1	8	+			+								+	0	7	0	D
哈威	*	900	2	E	147	648745	A	I		P	8	8	4	4	1	8	+			+								+	0	7	0	E
小郭		900	9	D	149	83 25	A	I		P	8	8	4	4	1	8			+									+	0	7	0	D
郭里		300	8	9	150	844324	A	I		P	8	8	4	4	1	8	+		+									+	0	7	0	C
大郭		900	3	E	48	6585	A	I		P	8	8	4	4	1	8	+			+								+	0	7	0	D
小莊		400	7	A	141	62824224A5	A	I		P	8	8	4	4	1	8												+	0	7	0	C
大風		880	9	3	00		5	E	1	B	7	7	C	C	5	A					+	+	+					+	5		B	0
蔡泓澤		50	D	2	90		D	3	I	F	A	A	A	A	3	A													2		1	0
韓振興		50	D	2	90		D	3	I	F	A	A	A	A	3	A													2		1	0
涂鴻鈞		50	D	2	90		D	3	I	F	A	A	A	A	3	A													2		1	0
吳文裕		50	D	2	90		9	3	I	F	A	A	A	A	3	A													2	1	1	0
關樹木		50	D	2	90		D	3	I	F	A	A	A	A	3	A													2			0
張瑋		50	D	2	90		D	3	I	F	A	A	A	A	3	A													2	1	1	0
羅松永		50	D	2	90		D	3	I	F	A	A	A	A	3	A													2	1	.	0
林岳亮		50	D	2	90		D	3	I	F	A	A	A	A	3	A													2	1	1	0
鄭景益		50	D	2	90		D	3	I	F	A	A	A	A	3	A													2	1		0
關汁鎮		50	D	2	90		D	3	0	F	A	A	B	B	3	A													2	1	2	0
林達成		50	D	2	90		D	3	0	F	A	A	A	A	3	A													2	1	1	0
陳炳男		50	D	2	90		D	3	0	F	A	A	B	B	3	A													2		1	0
任志偉		60	D	2	90		D	6	0	F	A	A	A	A	3	A							+						2		3	0
陳慶國		80	D	2	90		D	8	0	F	A	A	B	B	3	A							+					+	2	1	5	0
陳該發		80	D	2	90		D	8	0	F	A	A	A	A	3	A							+					+	2	1	6	0
李紹定		50	D	2	90		D	3	0	F	A	A	A	A	3	A													2	1	1	0
蔡昆祥		50	D	2	90		D	3	0	F	A	A	A	A	3	A													2	1	1	0
葉君瑋		50	D	2	90		D	3		C	A	A	A	A	3	A												+	2	1		0
黃鈞瑜		50	D	2	90		D	3		C	A	A	A	A	3	A											+		2	1		0
楊福群		50	D	2	90		D	3		C	A	A	A	A	3	A													2	1	1	0
陳瑞昌		50	D	2	90		D	3		C	A	A	A	A	3	A													2	1	1	0
吳富銘		50	D	2	90		D	3		C	A	A	A	A	3	A													2		1	0
吳俊良		20	C	C	149	844424	D	1		P	9	3	3	5	2	9			+	+								+	0	4	0	7
黃文博		100	C	C	151	834324	D	1		P	9	3	3	5	2	9			+									+	0	3	0	6
劉志昇		80	C	C	143	834323	D	1		P	9	3	3	5	2	9			+									+	0	3	0	5
蕭任文		80	C	C	143	834323	D	1		P	9	3	3	5	2	9			+									+	0	3	0	3
鍾宇政		80	C	C	143	834323	D	1		P	9	3	3	5	2	9			+	+								+	0	3	0	4
吳坤峰		50	C	C	143	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
林信助		50	C	C	143	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
吳明聰		50	C	C	143	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
陳信宏		50	C	C	143	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
林贊新		50	C	C	143	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
張家豪		50	C	C	143	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
周盛傑		50	C	C	43	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
吳正雄		50	C	C	43	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
李文豪		50	C	C	43	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
劉峰明		50	C	C	143	824222	D	1		P	9	3	3	5	2	9												+	0	2	0	3
張秉權		999	2	2	100		D	C	3	B	C	C	D	D	7	C					+	+	+	+				+	7	1	C	0
陳目孝		999	2	2	100		D	C	2	B	C	C	D	D	7	C					+	+	+	+				+	7	1	C	0
徐昌隆		999	2	2	100		D	C	S	S	C	C	D	D	7	C					+	+	+	+				+	7	1	C	0
林永樂		999	2	2	100		D	C	C	F	C	C	D	D	7	C					+	+	+	+				+	7	1	C	0
楊第		999	2	2	100		D	C		C	C	C	D	D	7	C					+	+	+	+				+	7	1	C	0
林高凱		999	2	2	00		D	C	L	F	C	C	D	D	7	C					+	+	+	+				+	7	1	C	0
徐道鏞		999	2	2	00		D	C	R	F	C	C	D	D	7	C					+	+	+	+				+	7		C	0
萊恩		999	F	E	163	4727	9	I		P	7	3	3	7	2	9	+		+	+								+	0	7	0	F
羅斯		999	2	2	100		D	8	3	B	E	F	F	F	7	F					+	+	+	+		-	-	+	7	1	F	0
布萊特		999	2	2	100		D	A	3	B	D	C	F	F	7	F					+	+	+					+	6	1	E	0
摩里托		999	2	2	100		D	E	[illegible]	H	C	C	C	C	7	F					+	+	+					-	6	1	D	0



● Lucifer

艾西莫夫的基地三部曲

一九六六年在美國克里夫蘭舉行的世界科幻大會，科幻迷們要將雨果獎（ Hugo Award ）--科幻界至高無上的獎項中的〝最佳系列小說〞頒給數個被提名的小說系列；同時被提名的有 J R R Tolkien號稱幻想小說之冠的〝The Lord Of The Rings〞（魔戒之王），以及我們下面將要介紹的〝基地三部曲〞系列；最後的結果是由〝基地三部曲〞擊敗了〝魔戒之王〞系列，奪得了〝永遠的最佳系列小說〞（The Best Series Of All Times）的美名，在看看〝基地三部曲〞為什麼有這麼大的魔力之前，先來了解一下這個三部曲的作者，科幻界的泰斗 Isaac Asimov 吧！

Isaac Adimov 出生於蘇聯，三歲時隨父母移民美國，十八歲的時候第一次投稿科幻雜誌獲得採用，從此就踏上了科幻創作的不歸路；二十一歲的時候寫了科幻中的經典短篇〝夜歸〞（Night Fall），之後就開始了基地系列的寫作；他的另一套鉅作則是機器人系列，著名的〝機器人三大定律〞（The Three Laws Of Robotics）也是出自其手，同時ROBOTICS這個字也是艾西莫夫所創造出來代表機器人學的字眼，他的一生中作品超過四百多本，包羅萬象，包括有許多的科普作品、偵探小說還有〝驚異大奇航〞的前身--科幻電影〝聯合縮小軍〞的原著，以及由他所集結出書的笑話集；若不是因為他在1993 年以七十二歲高齡去世，他的作品數量絕不會只有區區四百出頭，而值得一提的是他早年並未全心寫作的原因是因為在獲得了哥倫比亞大學的化學博士學位後，他又繼續在學術領域中鑽研，直到他成為生化學的教授為止……。

下面我們再來看看這一系列的基地小說，事實上有一件很有趣的小插曲，基地系列小說並不只有三本，之所以稱做三部曲的原因是當初艾西莫夫只打算寫三本，在 1951 年的時候基地三部曲就已經完成，在接下來的三十年中禁不住科幻迷的一再要求，當然還有出版公司的重金誘惑之下，艾西莫夫才在 1981 年 1 月重新開始寫作基地系列的小說，直到他死前所最後出版的〝基地締造者〞（Forward The Foundation 1993）和他寫下基地系列第一字的 1941 年相距已有五十二年之久，下面是基地系列的小說一覽：（這些順序乃是故事情節上的先後，並非創作順序）



★【基地序曲／Prelude To Foundation】1988 年出版

★【基地締造者／Forward The Foundation】1993 年出版

★【基地／Foundation】1951 年出版

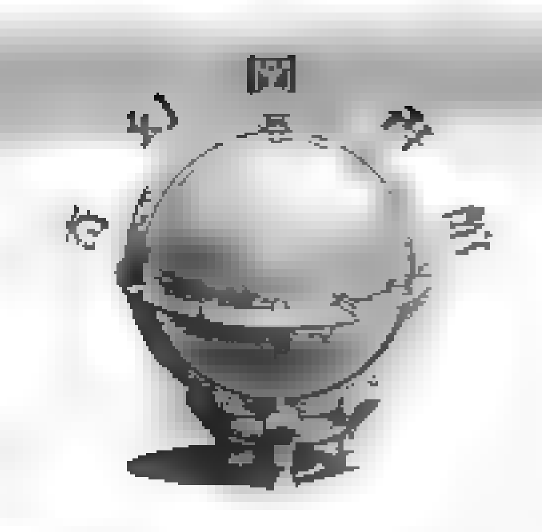
★【基地與帝國／Foundation And Empire】1952 年出版

★【第二基地／Second Foundation】1953 年出版

★【基[illegible] Edge】1982 年出版

★【基地與地球／Foundation And Earth】1983 年出版

而上面這些〝基地系列〞又和另一系列〝機器人系列〞以及〝帝國系列〞結合成一整套綿延一萬兩千年的人類宇宙開拓史，不過限於篇幅，這次筆者就先介紹最早的〝基地三部曲〞，不過小說中有一個很重要的概念叫 Psychohistory（可譯作心理史學、心靈史學或未來史學），下面就讓筆者來介紹這個概念：



PSYCHO--HISTORY 乃是數學發展中的一個分支，可用來建立人類社會的模型，在把經濟及社會力量的影響導入模型中後，可以預測該社會群體的發展走向，甚至更進一步的在關鍵點導入適當的變數，進而改變往後社會發展的可能途徑，這門學說的基礎乃是源自於物理中的〝氣體分子動力論〞：在一固定容器中的無數氣體分子雖然無時無刻都在做隨機的碰撞運動，目前並無已知的方法可以預測任何一個單一氣體分子所做的運動；但是，可以藉由 PV＝nRT 這樣的一個公式，吾人可以明確的計算出來該氣體在容器內受熱、受壓之後的反應是膨脹或是收縮，把這樣的一個基礎加以改進、複雜化後就成了〝社會分子動力論〞，也就是說 PSYCHO--HISTORY 雖然無法預測單一個體在壓力下或刺激體（近似〝氣體分子動力論〞中氣體分子的數目趨近無限）在某些社會及經濟的力量下所會做出的反應結果；這樣的一個理論成立了之後，未來史學尚有三項十分重要的特質：

一、接受 PSYCHO--HISTORY 檢測的群體數目必需極為巨大，數目若是不夠龐大，未來史學將無法做出任何有意義的分析。

二、接受未來史學檢測的巨大群體必需是在不知情的狀況下，或是說在不知未來史學確實運作方式的情況下所做出的才是正確的行為，否則因為受檢測者已知未來史學運作方式後的心理狀態已非原先未來史學所預測出之反應。

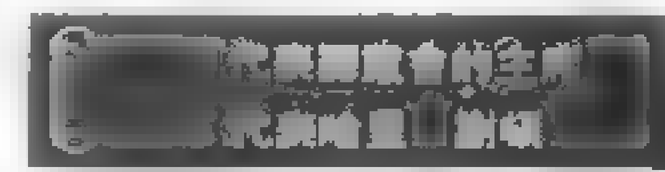
三、未來史學無法預測單一個體的行動，也就是說如果一個個體有辦法扭轉整個社、經潮流，未來史學就會失去其意義，不過因為一般的狀況下不管個體所掌握的權力有多大，最終還是必需屈從社會的力量；專制獨裁的強人會被推翻，倒行逆施的君主會被篡位；單一個體是無法長時間違逆社經潮流的。即使如此，在極為罕見的狀況下，單一個體仍然有能力帶來未來史學所無法預測的變數……。

在對未來史學有了初步的了解後，〝基地三部曲〞的故事也將隨之展開……。

緣　起

延續已達一萬二千年，統領疆域廣達數百萬星球的古老銀河帝國，正在緩慢的步上無可挽回的衰亡之路；哈里．謝頓（Hari Seldon）--未來史學的創造者，計算出在銀河帝國滅亡後隨之而來的將是長達三萬年充滿戰爭及文明崩壞的黑暗時代，為了減短人類將受到的痛苦，一場改變歷史巨輪運行方向的奮鬥就在哈里．謝頓的帶領下展開了……。

加爾．多尼克（Gaal Dornick），應聘前往帝國首都傳特星（Trantor）。一個擁有四兆人口，全星球表面及地底深處皆為人工建築所覆蓋的帝國行政中心；加入謝頓計劃的研究。在他抵達的同時，帝國公安局（Comission Of Public Safety）早已因為謝頓的研究指出了帝國的覆亡，而一直視謝頓為擾亂社會，破壞民心安定的大定敵，藉著扣押多尼克之便，帝國公安局對謝頓計劃舉行了一場秘密的聽證會，然而這場聽證會的舉行正是謝頓為了完成計劃所運用未來史學的第一步……。



Q：（低頭閱讀資料）讓我們先暫時中止上一個問題的討論，看看下一個我們已經做過一段討論的問題，謝頓博士，你願意再重複一遍你對於帝國首都〝傳特〞未來的看法嗎？

A：我曾經說過，我也會再說一遍，〝傳特〞將在三個世紀內成為廢墟。

Q：你不認為這樣的說法是對帝國不忠嗎？

A：不，大人，科學的事實並無所謂的忠誠與不忠誠。

Q：你確定你的陳述是代表科學的事實嗎？

A：是的。

Q：以什麼為根據？

A：以未來史學的數學為依據……。

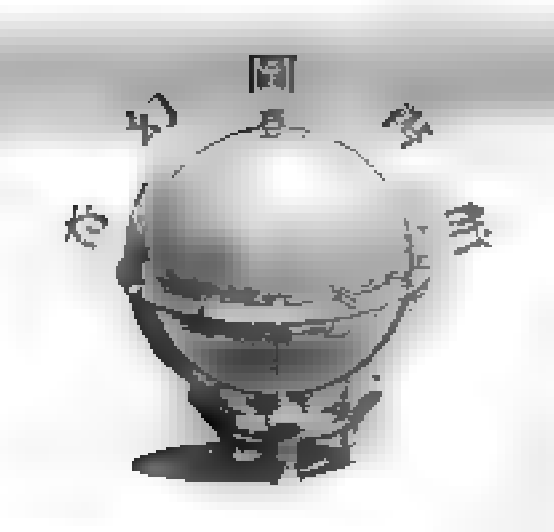
Q：你上面所提到的未來，是可以被改變的嗎？

A：很明顯的，是的。這個法庭也許會在幾小時之內爆炸也許不會，如果它真的爆炸了，毫無疑問的未來將會有些許的不同。

Q：謝頓博士，這並不是重點；人類整體的歷史大勢之所趨是可以改變的嗎？

A：可以的。

Q：很輕易的嗎？



A ：不！極爲困難的。

Q ：原因是？

A ：在未來史學的考量中，以星球爲計量單位的人類社會所具有的惰性是十分巨大的，要改變這些趨勢，我們的工具必需具有相同的的惰性才行，換言之可能需要極大量的人力納入考量，或相對的以比較少的人力用極長的時間來達到相同的效果。你了解嗎？

Q ：我想是的。"傳特"可以不變成廢墟，如果有很大數目的人決定採取行動的話……。

A ：正確！

Q ：就像你手下的十萬名工作人員嗎？

A ：不，大人，這十萬名工作人員遠遠的不夠。

Q ：你確定嗎？

A ：試著考慮"傳特"擁有四兆的人口，而這股把"傳特"推向廢墟的趨勢更是屬於整個帝國的潮流，帝國本身的人口更超過十的二十四次方之多，這樣的比較就可看出這爲什麼會不夠了。

Q ：我了解了，十萬人如果和他們的繼承人努力三百年的話就可以改變這個趨勢了。

A ：恐怕不行，三百年的時間仍然太少了。

Q ：啊！在這樣的狀況下，我們從你的陳述中得到了一個結論：在你研究的範圍內，你集結了十萬名的工作人員，而他們的能力不足以在三百年內挽回"傳特"的命運。

A ：很不幸的，你的說法是正確的。

Q ：你前面也提到了，你這十萬名工作人員也並沒有任何不法的意圖嘛？

A ：是的。

Q ：（感到十分的滿意）那麼，謝頓博士，請您注意聽這邊，因爲我們希望你是在詳細考慮後才回答這個問題：你集結十萬人的目的究竟何在？……

……A ：把毀滅所造成的傷害減到最低。

Q ：這到底是什麼意思？

A ：我可以很清楚的解釋給你們聽。"傳特"所即將面臨的毀滅並不是人類發展史上的一個獨立事件，"傳特"的毀滅將是一連串從數世紀前就開始發展的複雜事件的高潮，而這些事件正在加速的發展中，而我所提到的就是--請各位注意--銀河帝國的衰亡，與它最終的毀滅。（法庭內響起了"叛國！"的叫聲……）

……A ：（堅決地）帝國將會覆亡，而它的豐功偉業也都將隨之而去，它所留存的龐大知識將會消失，而它所維持的秩序也將隨之崩壞，星際間的戰爭將會永無止境，星際間的貿易也會衰退，人口大量減少，各個星球會失去與銀河主體的聯繫，而這樣的情況將會持續下去。

Q ：（在一片寂靜中的一個微小聲音）永遠嗎？

A ：未來史學，可以預測到帝國的覆亡，同樣的也可以計算出接下來黑暗世代的長度；各位，帝國已經持續了一萬二千年，而它的滅亡所帶來的黑暗時代不只一萬二千年，而是漫長的三萬年，在這之後，第二帝國將會建立，但這中間將會有一千個世代的人類受苦，而這是我們所必需盡力阻止的。

Q ：（剛從震驚中恢復了過來）你這裏自相矛盾了，你前面提到過你無法阻止"傳特"的毀滅，那麼當然也無法阻止你所謂的帝國"滅亡"。

A ：我並沒有說我可以阻止帝國的滅亡，但現在要縮短它所帶來的真空時間也還並不晚，各位，如果我們這一群人在現在就開始行動的話，我們可以把這一個混亂時代減少到只有一千年，我們現在正處於歷史上一個很微妙的點，人類歷史的巨輪行進的方向，可以在這裏被扭轉一點點，只有一點點，不會有很多，但這就足夠將人類歷史的悲劇減少兩萬九千年……。

--摘自"基地"第一章：未來史學家（The Psycho-historians）第六節

謝頓計畫利用編纂百科全書的方式來收集人類的科技知識，經由這樣的方式來縮短黑暗時代，在經過謝頓的雄辯後，帝國公安局決定稍作讓步，做出名爲幫助，實爲流放的決定，限期謝頓在六個月之內把編纂百科全書的基地搬遷到銀河旋臂的邊緣，帝國的疆域的邊界--端點星（Terminus），原本六個月的時間是不夠這麼大規模的遷移行動的，但端點星原本就是謝頓計劃的目的地地留下了一個時光廟（會隨著危機的到來而開啓），並且留下了"在銀河系的另一個端點，建立一個第二基地"。的話語，隨後哈里．謝頓也跟著與世長辭。

端點星除了地處偏僻外，其上更沒有任何的天然的資源，在經過了五十年的時間後，帝國對端點星的支援也幾乎斷絕，而孤立的端點星也在四周野心勃勃的區域霸權的威脅下岌岌可危，負責編纂百科全書的科學家組成的委員會和端點市的市長分別代表了兩派的意見，一派主張基地成立的目的就是為了編纂百科全書，因此對於區域霸權的壓迫，應該不採取任何的行動，而另一派則是以端點星市長蘇佛．哈定（ Salvor Hardin ）為首，認為基地當初成立的目的就不是單純的為了百科全書，而且一旦端點星為任何單一的區域霸權所控制，勢必會引起其他霸權的入侵，而這種忍讓行為所造成的生命損失不是任何人可以負擔的起的，所以基地應該對四周的霸權中採較為主動的立場；百科全書派則在等待帝國方面所派來的參議員，希望帝國的餘威仍能鎮壓住最有野心的強鄰安納克里昂（ Anacreon ），但帝國已無餘力可顧及外圍行省之狀況，毫無武力支援的端點星就被帝國遺棄在銀河旋臂的末端，而端點星市長則利用這個機會掌握權力，並且利用週圍的霸權早已失去利用核能的知識來在四周的強權中達成了巧妙的平衡；同時謝頓在時光庫（ Time Vault ）中的現身也證明了，蘇佛．哈定的選擇是正確的……。

（藉由立體投影裝置，早已死亡的哈里謝頓再度出現在時光庫中等待的衆人面前）

……在你們致力於這一項只是一個幌子的工作的五十年間沒有必要使用什麼好聽的字眼去修飾它--你們的退路已經被截斷了，你們沒有其它的選擇只有繼續進行我們最終的--同時也一直是真正的計劃，而為了達到這樣的目的，我們把你們在這樣的時間安置在這一個星球上，使你們在這五十年中被導向到一個關鍵點，在這一點你們將失去所有的行動自由，從現在開始，以及接下來的每一個世紀，你們所走的道路將是不可避免的，你們將會面臨到一連串的危機（ Crisis ），就像你們目前所面臨的第一個危機一樣，在每一個狀況下，你們選擇的自由都將相同的受限所你們將會被迫選擇一條，也是唯一的一條道路；那條道路是我們經由未來史學為了最終目的所計算出來的。

～摘自『基地』第二章
《百科全書編纂者》
（ Encyclopedists ）第七節

數世紀以來，只有幾個人認知到銀河的文明正在不斷的崩壞，衰退中；但現在，終於銀河旋臂這一部份已經脫離了帝國，而帝國的政治統一的狀況也不復存在，過去的五十年間歷史學家將劃出一個記號，標示出這一點就代表了銀河帝國的衰亡……我們不能告訴你計劃的詳細內容，正如同五十年前我們無法將基地的真正目的告知你們一樣，……如果你們太早得知這項事實，那麼你們的行動自由將會大為擴張，而且所帶入的額外變數將會太過巨大，超出我們未來史學所能掌控的範圍，幸好你們不會，也不能；因為端點星上並沒有真正的未來史學家……

從時光庫中謝頓的現身中，第一基地的成員了解到，從這一刻開始，他們將會面臨許多次的危機，而謝頓的計劃也就是利用這些危機來限制基地的發展，如果基地的成員做出了錯誤的行動，整個計劃也將煙消雲散，只有遵循那唯一的方向，基地才可能生存，計劃也才能照計算的進行下去；而在計算中的一千年到達時，第一基地將和在銀河另一端點的第二基地結合，建立一個第二帝國。蘇佛．哈定以核能為餌，讓四個區域霸權均分利益，首先派軍隊佔領基地的『安那克里昂』就被另外三個強權以共同分享核能之理由強迫撤出端點星……。

經過了三十年與帝國之間的音訊斷絕，基地在四個區域霸權中以不斷的供應核能的技術來求得生存，以及換取端點星上嚴重缺乏的金屬礦物，在文明的不斷衰退中，原有的科學知識逐漸變成斷簡殘篇，甚或變成深不可測的神秘傳說。在這樣的背景下，基地對於四周的國家雖然不停的供應核能產物，但卻不提供給除了基地成員之外的人真正的知識與技術，反而是用一種宗教體系來包裝這些核能產物，強調所有的神蹟都是『銀河巨靈』的恩賜，而操縱這些核能裝置的人都是所謂的祭司、主教，都必需去聖地--端點星接受訓練。經過這樣的一段歲月後，這個宗教進而深深的植入人心，而執政已久的蘇佛．哈定也受到政壇上對手的挑戰，認為他這種予取予求的無限

制供應四周的國家太過軟弱，應該利用這些知識來建造戰艦，進而擁有自衛的能力甚或侵略的武力；這些壓力正好因為蟄伏已久的〝安那克里昂〞的野心復起而達到頂峰，基地在宇宙中拾獲了一艘帝國的巨大戰艦，霸權中武力最強的〝安那克里昂〞要求基地在修復這艘戰艦後就必需立即交給〝安那克里昂〞否則就立即派兵攻打基地，大家都知道這只是一個藉口，最後基地交不交出戰艦，都一樣會遭受到攻擊，蘇佛．哈丁的政敵認為應該保留戰艦，這樣才有一拚的實力；正當哈丁的政敵在端點星上聲望節節高昇的時候，哈丁竟然四處訪問，甚至直接前往〝安那克里昂〞的首都，因為他已經意識到了——基地的第二次危機已經到來，而他要在這危機的現場，看著基地安然渡過……。

在〝安那克里昂〞野心勃勃的攝政王扶植他的姪子登基的那一天，哈丁也在首都觀禮，攝政王挾持哈丁，意圖讓他命令基地投降或眼睜睜的看著基地毀滅，哈丁一方面利用宗教的力量讓全星球的祭司罷工，截斷所有的電力來源，甚至連〝安那克里昂〞遠征軍的艦隊都因得知將要攻打聖地——端點星而集體叛變，攝政王逼不得已而自殺，他的姪子則乖乖的屈服於這樣政教合一的制度，而蘇佛．哈丁也因再一次的拯救了基地而在下一次的大選中再度獲勝，而在基地的第二次危機度過後，時光廳中謝頓的身影又再度現身……。

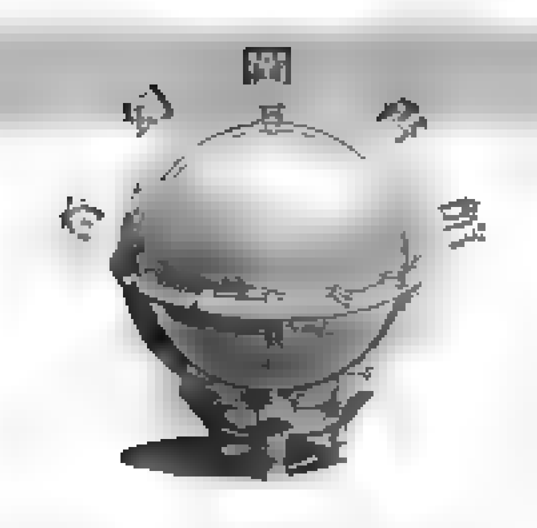
……根據我們的計算，你們目前已經達到支配四周野蠻王國的地位，正如同第一次危機你們使用力量平衡的手段來扼止他們的野心一樣，你們用精神的力量擊潰了物質的力量……但精神的力量雖足以瓦解物質的攻擊，但它卻沒有攻擊的力量；因為不可避免的有一股反制它的力量會不斷的增強，這正是你們所熟知的國家主義……永遠不要忘記在銀河的另一端；星辰的盡頭有另一個在八十年前和你們一起建立的基地，他們會一直在那裏做你們的後援；各位，你們眼前還有計劃中的九百二十年的道路，一切都靠你們了！

摘自＜基地＞第三章＜市長＞（The Mayors）第九小節

但所有的詭計一但在本質被揭露之後，會再欣然接受的人實在少之又少；在〝銀河巨靈〞的宗教顯出它的力量後，在基地鄰近的其餘星球都截拒任何有關宗教的教士登陸，免得自己也落得受基地控制的下場；這時有許多基地的重要人物往往因為以教士的身份行動而遭人逮捕，而他們往往都是從基地上和其它星球間作貿易的商人以大量的金錢或貨物去換得他們的自由，一股以獨立的商人所代表的經貿力量逐漸抬頭，這些商人往往單槍匹馬的載著滿船的貨物去開拓自己的市場，而基地的經貿影響力也因為這些勇敢的商人而不斷的擴大，而這些商人也因為貿易所帶來的財富而有進入政壇的實力；在這樣的情況下，基地派出了一名十分成功的商人何伯．馬樓（Hober Mallow）前往科瑞爾（Korell）星系調查一連串的商船失蹤事件，馬樓藉著撇清自己與宗教的關係而成功的與科瑞爾的統領建立了貿易關係，同時馬樓也發現科瑞爾竟然擁有基地向不外傳的核能武器；馬樓深入調查，得知這些武器可能是來自帝國，因此馬樓憑著一張舊星圖降落在帝國的領土上，發現久無音訊的帝國雖然飽受內戰、叛變、篡位的動亂所苦，但仍然擁有使用核能的知識，只是因為知識的失傳，人們再也沒有能力製造或修復損壞的核能裝置，馬樓調查完畢後回到基地，具有核能武器的科瑞爾同時也向基地宣戰，但是因為馬樓和他們之間的大量貿易，使得科瑞爾的整個民生需求及生產體系都建基於核能上，三年的沒有傷亡的戰爭卻使得貿易中斷，整個社會結構也隨之崩潰，科瑞爾只有被迫向基地求和，而馬樓也因這項功績而受大家的擁戴，當上了端點星的市長，贏得了商場之王（Merchant Princess）的美譽。

基地踏上這條路已經過了兩百年，基地已是銀河中最強大的力量，除了舊帝國的力量；舊帝國雖然早已殘破不堪，但它仍然掌握了銀河四分之三的財富與人口，如日東昇的基地和日暮西沈的帝國已經不可避免的要放手一戰……。

貝爾．利歐斯，帝國最後的名將，因其卓越的能力在帝國海軍中竄升快速，不但是戰略天才，同時也深受屬下的擁戴，雖然利歐斯對帝國忠心不貳，但在這樣一個動亂的年代中，一個能幹的將領往往就是下一任的帝國領



導者，因而被帝王及其權臣遠調帝國邊疆，以免「功高震主」。但忠心的利歐斯即使身處邊疆，仍然想為沒落的帝國重振榮光，而基地—擁有高度科技，傳說中的魔法師，正是名將利歐斯的強大對手……。

為了更了解敵人的真面目，利歐斯找到了帝國邊疆行省中，唯一對基地有研究的貴族長者巴爾，欲一探究竟。

因為我相信未來史學。它是一種非常特異的科學，它隨著哈里．謝頓的出現而成熟，也因為哈里謝頓的死亡而消逝，自他之後就再也沒有人可以重建這門複雜的科學。但在那一段短短的時間中，它證明了它是人類發明史上用來研究人類自身最強大的工具，它並不妄想著能夠預測單一個體的行動，它建立了一些絕對的定律，能夠運用數學的分析和推定來預測甚或主宰人類群體的行為。

「所以——」

「這就是哈里．謝頓和他的工作伙伴所全力建構出來的未來史學促成了基地的建立。不論是時間、地點、狀況都經過精密的計算，所以不可避免的也將導致宇宙帝國的建立。」

利歐斯的聲音因為憤怒而顫抖著：「你是說他的這門學問早就預測到我會攻打基地，而且我會因為這樣那樣的理由，而輸掉這一場和那一場的戰爭？你認為我只是一個愚笨的機器人，照著預先設定好的程式一步一步的走向毀滅?!」

「不是的，」年老的貴族精明的回答說：「我說過，這門科學和個人的行動無關。它所能預見的是更為廣大的背景趨勢。」

「那麼我們是無助的被歷史必然性女神的手所緊緊抓住了？」

「是未來史學必然性的手。」巴爾溫和的說。

「如果我使用我的自由意志呢？如果我決定明年再攻擊，甚或根本不攻擊呢？未來史學女神之手有多容易受影響？她能夠有多大應變的能力？」

巴爾聳聳肩：「立刻攻擊或永不採取行動；只動用一艘戰艦或傾全帝國之力；使用武力或經濟的壓力；光明正大的宣戰或不宣而戰的偷襲；不論你如何的運用自由意志，你最後還是必將失敗。」

「因為哈里．謝頓的手嗎？」

「因為不可能被阻止，扭轉，甚或延遲的計算人類行為的數學之手。」

兩人互相瞪視著陷入僵局，直到將軍退後了一步。

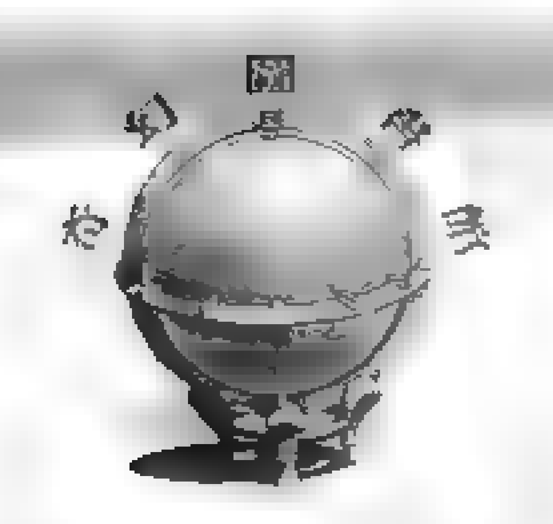
他簡單的說：「我接受這樣的挑戰。這是活人的意志與死人的手的對抗。」

摘自＜基地與帝國＞
第一章＜名將＞（The General）
第三節＜死人之手＞
（The Dead Hand）

利歐斯利用他卓越的戰略眼光和高超的領導才能，即使只有邊防軍的薄弱兵力，仍一步一步的攻佔基地四周領土上的重點星球，逐步構成了嚴密的立體包圍圈，基地用盡賄賂、突襲的方法仍然無法扼止利歐斯的凌厲攻勢，權臣布羅列克（Brodrig）起初心存疑忌，還是不願撥予援軍，直到得知基地擁有極先進的金屬轉換科技，可以點石成金，布羅列克轉而全力配合，並且發出密電，要求利歐斯一同爲「終極目標」而努力，基地派遣偽裝被俘虜的商人奪走密電，帶著巴爾一同前帝國首都傳特，意圖利用手中的密電向帝王檢舉布羅列克與利歐斯想要背叛帝國，兩人在傳特上經過重重的官僚體制想要面見帝王，但兩人連密電都未遞交帝王手中，就被多疑的帝王誤認爲布羅列克和利歐斯所派來的刺客，最後忠心的利歐斯和權臣布羅列克一起被押解回傳特以叛國罪被處死；原先利歐斯佔領的邊陲星球也群起叛變，轉而投效基地；原本使基地危在旦夕的戰爭，卻爲行將瓦解的帝國的最後殘光。

基地紀元邁入了三百年，經過長時間財富集中的過程，少部份的人掌握了極大部份的資源，因而民主制度也逐漸粉碎。現任的市長權力和稱號乃世襲而來，而長久以來的自我中心造成了基地本位主義，對於來自外圍殖民星球的居民都或多或少的歧視，但一個新的變數—變種人「騾」卻出現在基地的鄰近星球上。

「騾」從無到有，轉瞬間征服了原本擁兵自重的庫根星系，原本集結重兵要逼迫基地放棄現有極權主義體系的外圍貿易星球也轉而注意這件不尋常的情況；另一方面基地上最深入研究未來史學的學者艾伯林（Ebling）也計算出基地的危機即將來臨，雙方都派人前往庫根星系一探究竟



，卻在市集中意外救助了聲稱服侍"騾"的小丑馬格尼非，外圍貿易星球來的貝塔（Bayta）與其新婚夫婿帶著小丑一起前往基地，另一方面由於"騾"的黑色艦隊攻無不勝，一路勢如破竹，連原先欲掀起內戰的二十七個貿易星球也轉而合力對付"騾"，眾人在謝頓即將現身的那一刻聚集在時光庫中，希望能夠獲得謝頓的指示，不料謝頓預言錯誤，基地的士氣瞬間崩潰，"騾"的黑色艦隊兵不血刃的接收了成立三百年的基地；貝塔一行人與艾伯林一起逃出，準備尋找謝頓計劃最後，也是最忠實的守護者——第二基地。

貝塔一行人與艾伯林在途中曾在許多外圍貿易星球上停留，發現有極為嚴重的民心士氣低落的問題，而且每一個貝塔待過的星系都會在不久之後向"騾"投降，其它的星系則都是奮戰到最後一兵一卒，使貝塔不禁懷疑這一連串事件的關聯性，最後貝塔一行人來到舊帝國的首都--傳特，它早已在一場內戰中毀滅，但銀河系最大的圖書館卻奇蹟式的完好如初，艾伯林為了找出第二基地的所在，在圖書館中日以繼夜的工作著，但在最後一刻艾伯林已知道了第二基地的所在，正欲說出口時，卻被貝塔以武器擊斃，因為……。

「我就是"騾"。」"小丑馬格尼非點點頭，回答了這個沒問出口的問題……。

"我會繼續我的計劃，雖然我很懷疑我是否會在這樣的黑暗時代中再找到像艾伯林一樣適合，有天份的人才；但不論如何我都會繼續尋找第二基地。就某一個角度來說，你們擊敗了我"……

"……基地的陷落只是你一個小小的勝利，因為它本來就無力阻止你所造成的危機，你必需打敗的是第二基地--謝頓所建立的第二基地，也只有第二基地才能擊敗你。你唯一的機會是第二基地準備好之前鎖定它，並且毀滅它，你現在沒有辦法了，從現在開始的每一分鐘，他們會準備的更充分，在這一刻，就在這一刻，它的防衛機制已經開始運作了。你會知道的，當它擊敗你的時候；你短暫的權力將會結束，你將只是另一個短命的征服者，在歷史的血腥面上一閃即逝。"……

<基地與帝國>第二章
"騾"（The Mule）第十六小節
"搜尋的終點"
（END OF THE SEARCH）

變種人"騾"具有控制別人情感的能力，他可以讓最堅持的敵人變成最忠心的屬下，他可以讓最堅固堡壘中的士兵毫無戰意，他更可以激發人腦中的潛力；但因為他自己對貝塔的傾慕之情使他不敢去控制貝塔的心理，也造成了最後的結果。哈里．謝頓所締造的第二基地，一個由非物質科學所組成的守護者一直是"騾"的心頭大患，在"騾"的在位期間，他統治著銀河的十分之一的版圖管轄十五分之一的人口，這些資源幾乎全部投入了搜尋第二基地的計劃中，第二基地的成員也為了導正出軌的謝頓計劃而設下了嚴密的圈套，雖然"騾"聰明過人，但在重重的計謀包圍下，仍然不敵第二基地全體成員的智慧，被誘至一個名不見經傳的星球上，被解除了心靈上敵對的狀態……

慢慢的，"騾"低下了頭，心中充滿了憤怒與絕望。"是的，太晚了--一切都太晚了，我現在才知道……"

……當"騾"的心靈在這充滿絕望的一刻完全敞開時，第二基地的首席發言者（First Speaker這裏用的是幻象雜誌的翻法），早已準備妥當，並且完全了解應該怎麼做--快速的進入了"騾"的心靈，在極為短暫的時間中完成了所需作的改變。

"騾"抬起頭來，"那麼我應該回去庫根星系了？"

"當然！你覺得怎麼樣？"

"好極了！"，"騾"鎖緊了眉頭，"你是誰啊？"……

摘自<第二基地>
第一章<騾所做的搜尋>
（The search By The Mule）
第6小節，
<一個人，騾與另一個人>

在"騾"最後幾年的生命結束後，基地的成員重新建立了原來以經濟為基礎的聯盟，一切彷彿又回到了原來的軌道；但是因為第二基地在"騾"事件中所做的主動干預，使自己走出了隱身三百年的幕後，讓物質科技先進的第一基地成員意識到背後原來是第二基地的黑手在操縱一切，為了糾出這雙黑手，以阿凱蒂亞．達瑞爾（Arcadia Darell 殺死艾伯林的貝塔之孫女）之父達瑞爾博士為首所帶領的地下組織，

以收集重要人物的腦波圖爲證據，證明了第二基地確實在背後影響他們，因而這個秘密團體爲了調查第二基地的所在地而派出一名專長爲〝騾〞的生平的學者去僞裝調查庫根星系〝騾〞曾居住的皇宮，因爲他們認爲當初〝騾〞之所以遍尋不著第二基地，有可能是因爲第二基地就在庫根星上的緣故。但阿凱蒂亞卻恰好偷偷溜入太空船，而跟著該名學者一起前往庫根星系。

另一方面第二基地的首席詠者（Speaker 指具有強大心靈力量的領導階層）在和得意門生商談時揭露了第二基地的本質，人類從太古開始就一直汲汲於物質科學的研究，物質科學雖然不斷的進步，但社會狀況和個人的自我控制，人類都一直交給機率或由人類不穩定的情感所創造出來的道德規範來控制，在一直缺乏強有力的工具下，人類一直不能發展出足夠穩定的社會，也才使人類的進化過程中充滿了血腥的分裂重組過程，而心靈科學則是帶來長久秩序的強力工具，但人類中只極少數人具有使用這項工具的稟賦，如果貿然採用，反而會造成人類自身的差異心態，使得不具此種能力的大多數人師自暴自棄，而謝頓計劃就是化解這項危機的安排，在謝頓計劃的一千年結束後，人類社會將會成熟到足以迎接具有心靈力量的統治階層--也就是現在的第二基地成員，來建立一個穩定的第二帝國，這也是爲何第二基地的位置必需隱藏的緣故，在時機未成熟時，第二基地面對的是一個充滿敵意的人類社會，而不是改造完成的第二帝國，但在近半世紀以前，謝頓計劃所未計算到的變數--變種人〝騾〞雖被排除，但出軌的謝頓計劃現在已瀕臨了一個危險的臨界點……。

〝但是現在，首席詠者，第一基地已經知道了第二基地的存在，而不再只是謝頓在許久以前所說的一段話。他們知道第二基地的功能是守護謝頓計劃，他們也知道有一群人觀察著他們的每一步，防止他們會有任何的閃失。所以他們放棄了原先具有意義的情況，而隨波逐流到一個混亂的狀況。恐怕這又是另一個比喻了。

〝別管那麼多了，你繼續說。〞

〝他們放棄努力的行爲，整體惰性的增加和社會人文的墮落進入一個安逸、腐化、享樂的趨向，這些都代表了謝頓計劃的毀滅。他們必需要有自我趨動的原動力才行！〞

〝就這樣了嗎？〞

〝不，還有更多。大部份人類社會的反應我前面已經提過了，但是少部份的人仍然有很大的機率會採取行動。少部份的人在得知了我們的守護和我們所做的控制後，他們並不會覺得得意，相反的他們會產生敵意。這是根據柯瑞羅夫定律……〞

〝對、對、我知道那條定律。〞

〝對不起，首席詠者。我已經儘量避免用太多數學去表示。不管如何，它所造成的效果不只令基地的努力打了折扣，也令基地的一部分開始對抗我們，積極的對抗我們。〞

〝這就是全部你所發現的嗎？〞

〝什還有一件事，但它的發生機率十分的小--〞

〝很好，是什麼？〞

〝當基地一直努力於對抗帝國時，當他們的敵人一直是從過去走來只剩骨架的巨人時，他們非常明顯的會只專注於物質科學。而現在我們介入了他們新的環境，而這股改變將會改變他們的看法。他們，也許會試著自己發展心靈科學--〞

〝你所提到的改變，〞首席詠者冷冷的說道，〝事實上已經發生了……〞

--摘自＜第二基地＞
第二章＜基地所做的搜尋＞
（Search By Foundation）
第9小節陰謀者
（The Conspirators）

因爲這樣重大的危機，第二基地被迫要從十五年前開始現在正在進行的計劃，而有史以來第一次，在這樣微妙的時刻中，單一個體的行動有辦法影響整個行動，很快的，行動的關鍵時刻在一年內就要到來，沒有人可以確定最後的結果如何……

阿凱蒂亞雖然和其父所派出學者成功的到達了庫根星系，但因爲庫根星的獨裁者想要重新恢復〝騾〞的皇宮，更因爲阿凱蒂亞的特殊身分--擊敗〝騾〞的貝塔之孫女，而遭到獨裁者的扣押，想要在日後對基地宣戰時，以阿凱蒂亞的身分大作文章；但後來獨裁者的寵姬因妒人而放走了阿凱蒂亞，在全面的搜捕中，阿凱蒂亞被傳特星（舊帝國首都，

但現在已變成一個以外銷糧食為生的農業星球。）派出的農業代表普林．帕瑪（ Preem Palver ）和他的妻子所救，這兩名純樸的老人家熱情的把阿凱蒂亞帶回傳特星作客；但這同時卑娰星系已經掀起對基地的戰爭，因為基地毫無防備，一時間整個保衛戰被推進到帝國時代的基地領域，但因為基地全體包括敵人都相信第二基地的守護，所以敵方上下一時彌漫著必敗的心理。而基地的艦隊利用敵方這種厭戰的心理，在一次誘敵深入的作戰中重創敵方戰力，使敵方無力作戰被迫向基地投降。

正當基地沈浸在勝利的歡欣中時，達瑞爾博士的小組又再度聚會；派往卑娰星系的學者得出了他的結論：第二基地只不過是一個幌子，它是謝頓對全體人類所開出的一劑安慰劑（用生理食鹽水代替針劑注入病患體內，使病人因心理作用而產生療效的方法），讓基地的全體成員因此第二基地的存在而相信己方必勝，因而能獲得更大的力量，也因為這樣"騾"及許多的其它人才會遍尋不著第二基地的蹤影。但達瑞爾博士經由腦波圖發現，該名學者已受第二基地影響。這時阿凱蒂亞已經從傳特星傳回她所找到的第二基地位置："一個圓是沒有終點的"，阿凱蒂亞認為，謝頓所說的"在銀河系的另外一個端點……"，因為銀河系事實上是圓盤狀的，找尋幾何上端點事實上因為一個圓繞了一圈之後還是回到原來的起點，所以謝頓所說的第二基地其實就在端點星，第二基地就在第一基地中！這樣的安排也最便於第二基地的人監控第一基地，而達瑞爾博士也適時發現了小組中有一名臥底的第二基地成員，隨後在端點星上的五十名第二基地成員也全部落網，他們都將被永遠的流放，再也不能施展他們的影響力，再也不能玩弄第一基地於股掌之間，自此以後，第一基地終於擺脫了束縛，在千年的時限到達後，它將自己組成一個第二帝國……

在宇宙的某一個角落，有著另一版推論結果，同時也是真正的事實在繼續存在著……

★★★　★★★　★★★

筆者實在不忍心把最後結局出來，因為那真正的推論過程實在太精采，不但完美了解釋了"另一端點"這句話，同時也揭露了第二基地出人意料的所在地，筆者不敢剝奪讀者享受這一段精采劇情的權利，請恕筆者賣個關子，要知道全部的故事，還請各位自行欣賞令人著迷不已的原著小說吧！

深入的研究

看完了前面的介紹，相信大家都對"基地三部曲"有了一些基本了解，現在我們就來看看幾個耐人尋味的地方。

四十年前的科幻小說，和四十年的科幻小說：讀者看完之後也許會覺得"哇，好落伍喲！竟還在使用核能！"的確，像三部曲中的背景是設定在人類開拓宇宙之後的數萬年，以現在的眼光來看，沒有使用太陽能以上的能源，也沒有出現目前乃一般預見不管多先進的科技都會使用的--超導材料，對於出生在這二十年中的後輩來說，在看這些科幻設定的時候實在有些格格不入的感覺。不過，這也是不管多偉大的科幻作者都不能克服的障礙，再怎樣具有想像力的科幻作家在下筆時也會受到自己的科技知識背景所限，就像二十世紀以前的科幻小說家有不少是以"登陸其它的星球"為題材，但他們所設想的旅行方法是什什麼呢？舉個出現在遊戲中的例子好了，"自世紀外傳--火星之旅"（ Martian Dream ）所使用的登陸火星的方法就是採用十九世紀時很風行的想法--把密封的車廂放入大炮中射至火星！如何？現在看起來有些可笑吧?!再舉一個很接近的例子吧！STARTREK--星艦迷航記（很多人認為這個名字翻得很不好，不過還是從俗好了。），也就是寇克艦長和企業號的故事，前一陣子華視也有推出"STAR TREK--The next generation"銀河飛龍（這翻的更扯，可是電視臺大人連節目都可以隨便停掉了，區區個名字當然沒啥大不了的。），令人印象深刻的應該是 Captain Data，百科少校這個生化人了，讀者之中年紀稍長的（就像筆者一樣），應該有大部份看過民六十六年華視出的第一代企業號的故事，當時是譯做"星際爭霸戰"，不過後來臺視好像還有買斷版權在星期六晚上播出（尖耳朵的史巴克，還記得嗎？），兩者都看過的人應該就知道

了，第一代企業號的操縱裝置和一些儀器都是用一些操縱桿、燈泡等等……來表示，而第二代皮卡艦長的企業號就用的是一些輕觸式按鈕、液晶螢幕來代替，光從這些道具就可以知道科幻產物是如何的深深受到當時科技環境的影響。而艾西莫夫寫作當時正是二次世界大戰結束，原子能剛成爲新興的能源新希望，那時還沒有三哩島事件、車諾比事件，而且核子分裂這個威力無匹的女神還只偏坦美國這正義的一方，沒有把人類推向崩潰邊緣的核子競賽，在當時對科技文明充滿信心的狀況下，運用原子能成爲數萬年後人類的工具自然是十分正常的。

筆者一直認爲科幻設定吸引人的確有助於科幻普及化，但也許它所包裝的點子才是最重要的，像"魔鬼終結者"雖然在80年代推出時是部小成本的片子，特效不麼樣，但片中把人類恐科技情結發揮到極致，設計出一個人皮鋼身，不達目的決不中止的終結者，這種感覺筆者認爲並不輸給大成本的片子，還有"回到未來"片中也把時空旅行的概念表現的很好，但十分知名、受人歡迎的"星際大戰"三部曲，片中有巨大的星際驅逐艦、X Wing、B-Wing、絕地武士的光劍，但是細心看一看，把這些包裝於外的科幻設定去除後，"星際大戰"的故事跟古老神話中王子騎在馬背中，穿著閃亮的盔甲，揮舞著巨劍要驅趕侵佔王位的邪惡王叔或法力高強的術士，兩者之間其實並沒有太大的差異；筆者並不是認爲"星際大戰"不值一顧，只是認爲"科幻"和"用科幻包裝的娛樂"是不同的，對不同的東西要求自然是不一樣的。

秉持著上面的那一個概念，這也是筆者認爲爲什麼艾西莫夫的小說在經過四十年後，在科幻設定已經略顯落伍的時候，其中的科幻點子仍然歷久彌新，照樣吸引很多的基地迷來擁戴這一套在人類計算年齡的眼光看來已經步入中年的科幻作品。

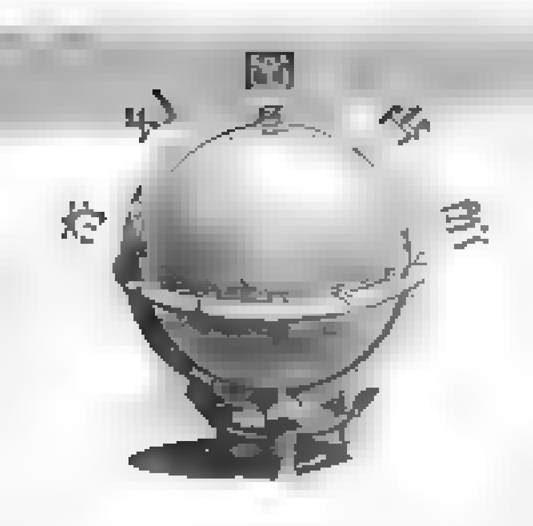
<u>未來史學</u>：未來史學就是筆者前面所提到歷久彌新的科幻點子；在這裏把話題轉開一點點，談一下筆者爲什麼會喜歡"未來史學"的原因，筆者本身是讀電機系的，但是因爲自己的興趣，參加的是辯論社，因而常常需要準備一些和社會人文關係密切的辯題，而在辯論交鋒的過中，往往需要使用一些社會科學研究的結果，而這些社會科學的研究或調查往往適用範圍十分狹窄，國外的數據不能類推國內的狀況，即使是一地區的結果都還會被人質疑抽樣的普及性，往往爲了一些關鍵資料的確立而爭論不休，爭論到最後的結果往往是"社會科學的研究結果到底可不可信？"，一直到現在社會科學的研究結果都沒有絕對的可相度，既然不能絕對確定的藉由統計和分析告訴我們現在社會的未來的趨勢，更別提介入甚或變更什麼條件了，這種感覺尤其是在希望變更某些現況時更爲明顯，像"內閣制"必需要在權力結構是由下而上的"內造政黨"才能穩定的實行，可是當筆者實在爲"內造政黨"，提不出一個可以確切改變的方法，也就是說我們可以宣揚它的優點，但是提不出一個可以確切改變的方法，也就是說我們可以宣揚它的優點，但廣大的民衆是不是會接受還是未知之數；現況下的社會科學還是沒有一個可以確切改造社會的工具，所以筆者第一次接觸到"未來史學"這個概念時，實在是十分的興奮，想想看！人類自此以後可以走在事先先規劃好了的道路上！人類全體所走上的愚昧的道路有機會修正回來！社會科學家不再只是被動的觀察現況，他們有能力去主動的改造現況、修正未來！結合了數學與社會科學的未來史學誕生於四〇、五〇年代，充滿希望的美國，自然也帶一股對科學盲目的樂觀的熱情，而這股熱情在四十年後的今天看起來仍然是十分令人感動的。

筆者也曾經在網路上和一群同好討論過"未來史學"的這個概念，讀多人者都認爲艾西莫夫的"未來史學"的內容不及艾氏的"機器人三大定律"精確，像"未來史學"一直強調的個體意志是否能列入考量的這個灰色地帶，艾西莫夫就處理的很模糊，如故事一開始的謝頓對帝國公安局所做的判決之預測就違背了"未來史學"預測的要素之一：人數必須是以星球爲計量單位；而最後竟然還能準確的預料中，令人有一種純粹靠運氣的感覺，雖然後來艾西莫夫在"基地締造者"（Forward the Foundation）有做解釋，但這實在是有些補破網的味道，而且在"第二基地"中，第二基地聲稱他們迫不得已要對單一個體調整和做干預。但

是有一點令筆者百思不得其解的是，既然"未來史學"只在預測極多人類的集體行爲時準確，那麼第二基地要怎樣去定位他們所要影響的重要人物在整體社經潮流中所會造成的影響呢？

另一個有關"未來史學"的爭議則是一位醉心於" Dune "的網友 Arthur 所提出的："未來史學"以這種被封印知識的身份出現倒底正不正確？其實這可以分爲兩方面來說，舉個例子吧！美國空軍曾經大規模的進行一項稱爲"藍皮書計劃"的秘密行動，目的是駁斥及消滅一切有關幽浮及外星人的謠傳，理由則是避免社會大衆因此產生恐慌，造成國家安全上的危機，這種把某一種知識與大衆隔離的做法，不論它的理由有多冠冕堂皇，它的正當性都值得懷疑，況且由極少數人來決定人類全體的走向實在會有些不安的感覺，不論全體人類有多麼愚蠢，可是最後的結果還是要由全體人類來負責，這樣完全由少數人操縱，其它的人完全不能置喙不禁令人有些擔心，萬一人類全體是被領向滅絕呢？另外一方面，這種只有少數人能接觸的知識，是否會因爲它本身的封閉性而影響到自身的發展，誰知道在茫茫的歷史中不會再出現一個哈里．謝頓呢？只有一個單薄的第二基地所擁有人力資源跟全銀河的人力資源比起來，或許能讓"未來史學"的發展更進一步也說不定，只不過艾西莫夫一直很強調"未來史學"是一門不能公諸於世的科學，否則會影響到它的準確性，我們就姑妄聽之吧！

時勢造英雄還是英雄造時勢



：這不但是在討論"未來史學"對歷史的看法，同時也可以順便探討一下那一種看法比較合理；歸結起來其實只是一個問題"倒底有沒有可以影響全人類的人物？"，艾西莫夫的處理態度其實是十分曖昧的，他的看法是應該沒有這樣的人，就帝國名將利歐斯即使再怎麼樣的天縱英明，把基地逼得無路可退，但在帝國末期的動盪不安中，就像抗金英雄岳飛一樣，處在同樣類似的背景下，只要龍顏一怒，不管戰功再怎麼彪炳，照樣只能引頸就戮，在"基地三部曲"中，細心的讀者會發現即使利歐斯起兵"清君側"，甚或取而代之，也都不會改變最後基地勝利的結果，因爲利歐斯叛變即使成功，他剩餘的精力也只有花在平定其它也對王位有野心的將領上，而不會再有餘力討伐基地。但在基地最初的兩個危機中，如果不是哈定能夠認清當時的狀況，做出正確的抉擇，在四個霸權間達成權力平衡，或用宗教體系來包裝核能知識，基地可能就渡不過這兩個危機了，再退一步來說，哈里．謝頓的出現不也算是改變人類歷史的事件嗎？如果沒有哈里．謝頓的出現，人類不是要忍受三萬年的黑暗時代嗎？艾西莫夫在處理這兩種不同的邏輯時立場的確是有些擺動。

如果用這兩種不同的邏輯來看歷史時，其實也是相當有趣的，拿破崙如果不在滑鐵盧被威靈頓將軍打敗，是不是會統一歐州，還是他留下的帝國在過度擴張之餘，早已外強中乾，滑鐵盧若是不敗，歐陸的某一個角落仍然還是藏著使拿破崙潰敗的最後一根稻草，只是在不同的地方由不同的將軍來達成歷史所賦與的相同使命。或者二次大戰初期日軍偷襲珍珠港時，美軍的三艘航空母艦若沒有出海演習，而是全被炸沈珍珠港中，日本在中途島一役可能就不會受到那麼慘痛的損失，是不是日軍就可以毫無顧忌的橫行太平洋？還是以日本有限的優秀海軍人才，在戰爭慘重的消耗下，遲早有一天會步上無可用之兵的慘況，步上註定失敗的道路，不管這中間有沒有什麼雄才偉略的大將或領導者，能夠暫時的打勝幾場仗，最後的結果都是一開始就可以預知的呢？

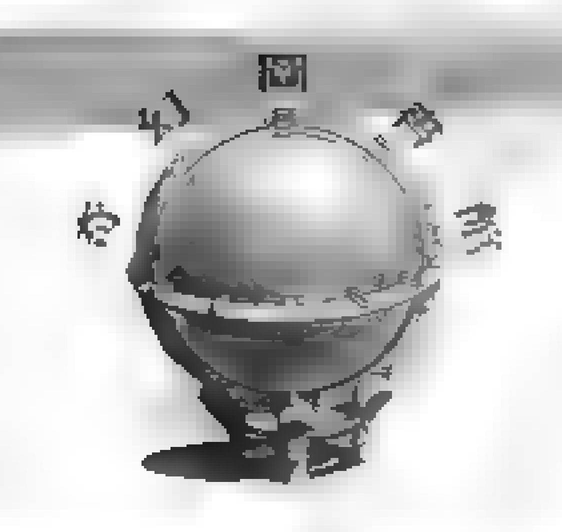
介紹基地系列至此，筆者覺得可以再以一個國內讀者比較熟悉的作品來和"基地"作一個比較："銀河英雄傳說"（以下簡稱銀英傳，據說最近將有從 98 改版的"銀河英雄傳說Ⅲ SP"上市，讀者不妨期待……），銀英傳是由田中芳樹所著的架空歷史小說，與"基地"同樣的也是排除了銀河系中的異種生命所編織出來的以人類爲中心的人類歷史，因爲筆者不能確定"銀英傳"的讀者群和遊戲玩者有多重疊，所以還是大略的介紹；在換算成西元約三千餘年的時空中，三足鼎立著一個政體－由獨裁者魯道夫建立的"高登巴姆"王朝，是君主制的銀河大帝國，尊稱率領人民逃離暴政的海尼森爲國父的"自由行星同盟"，是權力略遜的民主共和國家，以及一個擁有強大經貿實力的費沙自治領，

國力爲弱者，但左右、顛覆人類社會平衡之能力卻絲毫不遜於前兩者，而在帝國與自由行星同盟持續了一百五十年的紛爭後，雙方的陣營各出現了一位可互相抗衡的人物，前者是常勝的天才戰略家萊因哈特・馮・羅嚴克拉姆，後者則是不敗的魔術師，號稱"奇蹟楊"的楊文里（因爲楊的姓氏和血統皆偏東方，所以田中芳樹自己說明楊的漢字名應爲楊文里，而非以前所用的楊威利。），歷史的運轉就因此二人在戰場上的對抗而加快了腳步流動著……

因爲"銀英傳"中譯本的推出，再加上"銀英傳" OVA 的配合，國內認識"銀英傳"的讀者絕對是比"基地"系列要多，但"銀英傳"究竟能不能歸類於科幻小說的這個問題，不如用下面一個例子來看看：出現在中譯本第四冊，促成萊因哈特和其摯友吉爾菲艾斯疏離的導火線--威斯塔朗特熱核攻擊事件，小說中萊因哈特利用在大氣圈上的監視衛星轉播地面上大屠殺的慘況，以博取民心；但稍有武器常識的人都知道，使用核子武器後所產生的電磁風暴輕易就可以使監視衛星的收訊迴路完全燒毀，更別提在這樣的磁暴下要傳遞訊號的可能性了，當然也許有人會說用現代的科技標準去看"銀英傳"中的設定純粹是自我設限，也許有別的新科技可以克服這些微不足道的枝微末節，但從作者田中芳樹對此並沒有任何的解釋看來，與其說是作者的疏失，不如說是田中老師志不在此較爲合理，喜歡深度閱讀的讀者應該都可以發現，整部"銀英傳"的銀河史只不過是經過豪壯、燦爛的星艦決戰地火所包裝過的人類歷史重演，不論是在戰略上或是人文上都是如此；以同盟所策劃的二十萬艦艇遠征帝國的作戰或是萊因哈特所採用的戰略來說，活生生就是當年不可一世的拿破崙遠征帝俄，卻因焦土作戰而深陷泥沼之中無法動彈的慘況的重演，而魯道夫大帝在成立高登巴姆王朝中所頒布的"惡劣遺傳因子排除法"中，我們又何嘗不能看到一介油漆匠阿道夫・希特勒把種族主義（ Nationalism ）推到極致後產生的滅種大屠殺的黑暗陰影；筆者個人認爲這一套小說是田中老師把現世界和人類歷史投射進去的作品，它的科幻設定只不過是田中老師用來包裝理念的工具，並不是那麼的値得討論。

筆者在閱讀"銀英傳"時最感精采的就是，田中老師對民主和專制兩種制度的辯證與比較，筆者相當同意田中老師那種返璞歸眞的民本思想，也就是他認爲也許人類的奴性是深植於人心之中的，交由少數人去處理大多數人的事是大部份人的願望，只要能夠滿足這需求，達成人民的幸福就是政治的最終目的，學理上的爭吵之爭都只不過是遙不可及的高論，藉著塑造出一個病入膏肓的腐敗同盟，和一個深受擁戴的萊因哈特皇帝，作者經由楊文里的口中道出了這兩難的處境交由讀者去思考："如果有一個受人愛戴而清明有能的皇帝，而我只因爲他不是民主政就是推翻他，那我是否才是人民眞正的敵人呢？"，當然讀者也可以再用多一層的週圍去思考，的確專制的君主體制在能人當道時是非常利民的體制，但長遠看來，它是極不穩固的政體，下一任繼承者是否爲能人就足以完全逆轉它的優勢，所以也許冒一時之罵名，以一個至少擁有民眾背書的民主政權取而代之，才是具備入世之心的人最佳選擇……，而"基地"系列在這一方面也下了不少工夫，只是僅僅三本的篇幅不及"銀英傳"二十本的作品著墨那麼多，撇開變種人"騾"介入之後不談，其實在第一基地所遭遇的危機中就可見作者的巧思，這些危機和它們的解決方法隱然就是一個小國的建國史，強敵環伺➡力量均衡，強國入侵➡借宗教以自保，宗教技倆被揭穿➡使用經貿戰……，衆位讀者也可以深入比較一下。

在人物的描寫上，因爲基地三部曲的靈魂--未來史學強調的是單一個英雄人物不可能扭轉歷史走向，所以作品中的主角們幾乎都是應時而生，性格都是十分的模糊不清，在舞臺上扮演自己稱職的角色後就悄然無聲的隱退到幕後，甚至再進一步探究之後會發現他（她）們都只不過是"謝頓計畫"這隻幕後黑手下無力反抗的一枚棋子，而"銀英傳"因爲基本觀念的不同，十分鮮活的製造出了許多的英才，像"疾風之狼"米達麥亞、"銀妖瞳"羅嚴塔爾、薔薇騎士連隊長先寇布等……，但筆者最喜歡角色和一般人不一樣，那位深明亂世治人之道，不計毀譽，終其一生事行義大利政治家馬基維里（著有



君王論）的地獄兵法，主張君主應以恐懼爲與臣下之間唯一關係的，苦心積慮替萊因哈特一步一步舖上通向王座大道的參謀長，以霸術治國的奧貝斯坦。也許是筆者一直十分信服法家的論述，再加上法家成員一向的悲劇傾向，使得筆者一直十分喜歡這個他人眼中導致吉爾菲艾斯死亡的禍首，也許是因爲看多了政治上的亂象吧，每次看到這個執著貫徹自己理想的男人，筆者總不由得昇起一股莫名的崇敬。

但"銀英傳"也有一些與"基地"相較有些失敗的地方，像基地一開始所秉持的理念，至少一至到基地三部曲結束時都沒有產生自我矛盾或被推翻，頂多只是再提供讀者一個新的邏輯思考方向，"銀英傳"在前面的部份也是一樣，意在比較兩個制度的優劣，但自中譯本十五集以後，楊文里一死，彷彿他所帶有的批判性的眼光也隨之消逝，整個後部的小說就像一隻失控的大怪獸，幾乎快要演變成個人英雄單獨拯救全宇宙的荒謬劇，其中以尤里安的登上萊因哈特旗艦伯倫希爾逼戰求和一段最爲不合理，把前面辛苦舖陳出的一些價値觀和特有的政治無力感全部一斧擊碎，一個人在戰場上英勇的表現竟能決定伊謝爾倫要塞的命運，之前無數士兵灑出的熱血全部都不値幾兩重，只是當尤里安・敏茲向命運女神獻祭時，他的血就足以扭轉一切頹勢！這種不近情理的結局實在令筆者扼腕……

再跳回來用"英雄造時勢，還是時勢造英雄？"這樣的觀點來看人類的發展其實也很難得到一個定論：如果沒有達爾文，進化論是否會出現呢？也許當時的生物學正好發展到一個臨界點，只要加入觸媒，之後的反應便會一日千里，而達爾文正好扮演了這個觸媒的角色，如果由其它人來扮演不同種類的觸媒，反應途徑可能不同，但反應的結果是絕對不會改變的，不過這種人類知識發展和歷史的演變倒底可不可以用化學反應來類比呢？說實在的，筆者也不知道。

★★★　★★★　★★★

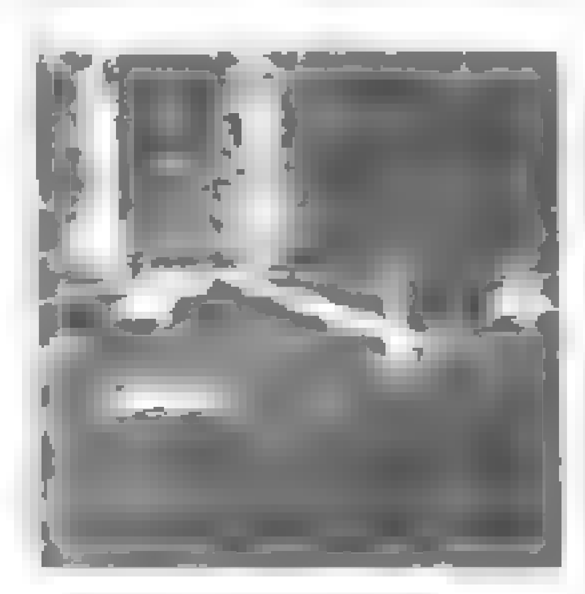
撇開上面這些分別的例題，在看基地三部曲時，最過癮的就是在享受作者嚴謹的佈局和精彩的邏輯推理過程，再加上作者十分的擅長營造高潮，往往基地面臨每一個危機時，各方面的壓力都達到最高點時，才讓讀者看到一個令人無話可說，拍案叫絕的解決之道，尤其是在各方面都在搜尋第二基地的時候，作者筆下的人物都極力的想要找出一套合理推論，而每一個人的推論也都合情合理，都找不出破綻來，如果大家能自己看過原著，會發現正當自己要被這一套說法說服之際，作者卻又寫出了令一套更令人信服的說法，可是，真正的答案往往還沒出現呢！

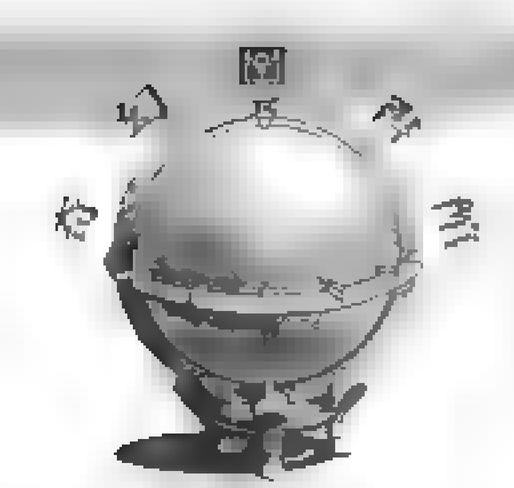
其它資料

本來這一部份是拿來列出原文小說的書碼和售價的，但是因爲這一系列小說在國內也曾有過中譯本，而且也將要有合法授權中文版本，所以要多費一些篇幅來介紹。

"基地"部曲"在大約十幾年前，國內有一家叫星際出版社的公司曾出了一系列的科幻小說中譯本，基地和"帝國三部曲"也包含在內，筆者自己無緣得見，但據說翻譯的文筆不錯，可惜曾幾何時，該公司已煙消雲散。後來皇冠也曾出過一本 Foundation's 的中譯本"基礎危機"，只是譯的不是十分的好。現在最新的消息是漢聲出版公司已經跟 Bantam 買下了版權，並且將交給科幻小說作家葉李華先生（曾譯過天下文化出版的"喜悅時光"，同時也是國內唯一的科幻小說雜誌--"幻象"的編輯委員。）來進行翻譯的工作，至於出版的日期則無法得知。

這一系艾西莫夫的原文小說在敦煌書局和新學友也都同樣的有現書供應，只是不一定十分的齊全。同樣的這一系列小說也是由美國的 Bantam Spectrum 出版，訂書的管道筆者在上一已經提過了，這裏就不再重覆了，下面是這一系列小說的書碼和售價，筆者順手把"機器人系列"和"帝國系列"也列了出來供讀者參考。（PS：中文名的出版時仍可能有變動，下列僅供參考。）





基地系列

●基地序曲

(Prelude to Foundation)

27839-8

$ 美金 5.99 元　平裝

●基地締造者

(Forward the Foundation)

24793-1

$ 美金 23.5 元　精裝

●基地

(Foundation)　29335-4

$ 美金 4.99 元　平裝

●基地與帝國

(Foundation and Empire)

29337-0

$ 美金 4 99 元　平裝

●第二基地

(Second Foundation)

29336-2

$ 美金 4.99 元　平裝

●基地邊緣

(Foundation s Edge) 29338-9

$ 美金 5.99 元　平裝

●基地與地球

(Foundation and Earth)

已出版但資料不足

機器人系列

● [illegible]

(The caves of steel)29340-0

$ 美金 4 99 元　平裝

● [illegible]

(The Naked Sun) 29339-7

$ 美金 4.99 元　平裝

●曙光中的機器人

(The Robats of Dawn)

已出版資料不足

●機器人與帝國

(Robots and Empire)

已出版資料不足

帝國系列

譯名採用星際出版社的書名

●太空流星雨

(The Currents of Space)

29341-9

$ 美金 4 99 元　平裝

●遙遠的黑暗星雲

(The Stars，Like dust)

29341-9

$ 美金 4.99 元　平裝

●宇宙的廢墟文明

(Pobble in the Sky)

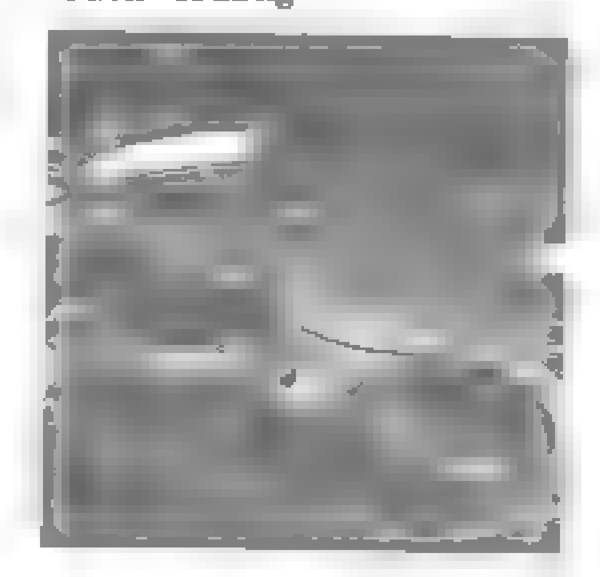
29342-7

$ 美金 4.99 元　平裝

後記

讀者如果對艾西莫夫有很濃厚的興趣，想要知道更多更詳細的資料，請參閱幻象雜誌第七期。

感謝在網路上和我討論基地的熱情網友：Arthur、Isaac、Jack Huang。





回憶中的十年：

昔日古人常云：光陰似箭，歲月如梭。此話還真的是一點都不假，算一算那段曾經和電腦共同度過的日子，竟然也不知不覺的走過將近十個年頭了，時光飛逝的如此之快，又怎能不叫人爲之所嘆呢！昔日之景依舊歷歷在目，猶如昨日之事；但蒼穹世事卻早以變換萬千，在心中那些未曾逝去的陳年往事，在今日之景，卻早已不復存在了；唯仍留下無限回憶在心靈深處。

在那些早已漸漸模糊的記憶深處裡，依然仍然記得當初之所以會迷上電腦的原因，可能正和不少人的情形是非常類似的，全是由於喜愛上電腦遊戲而起的，在當時由於國內的電腦市場正值萌芽之時，電腦這一名詞還眞算是相當新奇，一般大多只是運用在學術界上，在一般家庭的裝機量可說是微乎其微的，也因此電腦遊戲的市場，就那時候而言，是相當微小的。而在電腦遊戲的發行廠商裡，當時只有精訊與第三波兩家而已，其所發行的遊戲全是以國外遊戲爲主，而在雜誌的種類方面，亦只有精訊電腦而已，因此就一般玩家而言，是沒有太多選擇機會的，所以在電腦遊戲的取得及資訊的獲得是相當貧乏的。

就一些擁有所謂特殊管道的玩家而言，他們便可從特殊管道中，來取得較新的一些遊戲及資訊，而對大部份屬於筆者這級的玩家而言，恐怕只好耐心的等待那些發行廠商推出了，只是有一些相當不錯的遊戲，在當時並沒有被推出發售，害得筆者對於這些遊戲從來只是空聞其名，而未能有任何機會，一睹其廬山眞面目，在心有未甘的情況下，只好在一本不算太薄的筆記本上，寫著一些從四處打聽而來的遊戲名稱，且幾乎三天兩頭就往電腦門市部走，看看是否有新遊戲推出了，甚至在放學後，經常到那些以時計費的電腦門市中待到很晚，與志趣相投的好友們，共同討論及分享電腦遊戲的種種，並且盼望能遇到一些擁有特殊管道的玩家，以便取得一些筆者嚮望已久的遊戲。現在想起來，還眞不知道當時是如何會擁有如此這般強的橫心與毅力，去完成這些事情。但或許是如此，才使得筆者格外的珍惜每一個辛苦所得來的遊戲，視同珍寶般的去愛護他們，仔細的去探索每一個遊戲所創造出來的世界，而幾度流連忘返。

在筆者玩過一些遊戲以後，終於心中泯生了自行設計遊戲的念頭，希望他日亦能創造出一個新的遊戲世界，使其他玩家也能夠流連在筆者所創造的世界中，就像是筆者沈醉於其他遊戲的世界中一般。也因爲在此念頭的驅使下，筆者便從此涉足於程式設計的領域，常常終日和書籍與電腦爲伴，仔細的學習著 6502 CPU 的組合語言與繪圖的各種方法；但在當時國內的電腦書籍出版業者可說是寥寥無幾，因此書局裡有關於程式設計的書籍並不太多，而專門在討論遊戲設計及繪圖技巧的書籍，更是屈指可數。筆者還記得對在下最有啓蒙作用的一些書，便是今日旗標出版社的負責人一施威銘先生所著作的一系列，有關圖形處理的書籍，而或許是由於資料的極度匱乏，使得筆者對每一個新到手的理論知識，都必須親手測試與探索它們，並嘗試從中去衍生新的方法出來，今日筆者許多程式設計基礎，我想不少是從當時所奠定下來的。

在APPLE Ⅱ的時代裏，國內的遊戲設計這一行業，正如同一顆剛植入土壤中的種子一般，等待



有心人士的灌溉與扶持，盼望新的春天來臨之時，能夠成長茁壯，成爲一棵屹立不倒的大樹，並長出豐滿甜蜜的果實。若筆者沒有記錯的話，當時 APPLE Ⅱ上國人所製作的遊戲，好像只有精訊公司所發行的兩個 RPG 遊戲，一個是劉昭毅先生所製作的星河戰士，另一個則是蔡明宏先生所製作的屠龍戰記，而在不堪回首的往事裡，筆者也曾經嘗試寫過一個 RPG 遊戲，而最後礙於升學的壓力之下，只好忍痛的半途而廢了，而當筆者結束了專注於聯考的日子後，再度回到 APPLE Ⅱ的世界時，風光一時的 APPLE Ⅱ時代已將近尾聲了，取而代之的是以INTEL 8088 CPU爲架構的 IBM PC，而那一個已完成一半的 RPG，似乎也沒有再把它繼續完成的必要了，至今存放它的那一些單密度磁片，仍安靜的伴隨著許多 APPLE Ⅱ的遊戲程式，存放在筆者的櫥櫃裡，只是永遠永遠再沒有機會能夠有一展身手的時候了。

隨著爲 APPLE Ⅱ時代的落幕，取而代之的新生代電腦，便是今日大家所熟悉以 INTEL 80X86 CPU 爲架構的 IBM PC，它的誕生也宣告著新的時代來臨，所有舊時代的秩序終將隨之崩潰，而新的秩序正等待人們的重新制訂，電腦界也因此到處充滿著生機與活力，所有廠商均想在這一個新的契機下，有一個好的開始，在遊戲市場上，亦深受影響的隨之活絡起來，新的發行廠商陸陸續續的加入市場，已期能夠在新的市場秩序未成定局之前，能夠搶得先機，成爲該行業中的佼佼者，奠下屹立不倒的萬年基石，而在國人自製遊戲的方面，也彷彿如同一顆剛從土壤長出的嫩芽般，即使是如此的渺小，卻也象徵著未來的無限希望與活力，一切的一切都有待人們努力，方能使這一個新生的行業能夠成長茁壯，在可見的未來是如此的光明與燦爛，使國人自製遊戲的歷史上，從此邁入一個新的階段。

在發行廠商上，一開始仍舊只有精訊與第三波兩家，而今日最大的發行廠商——軟體世界，也在 IBM PC 時代來臨後沒多久，亦加入了發行國外遊戲的市場競爭上，它在遊戲新片的發行速度及遊戲的種類上，均居於三家廠商之冠，也因此奠定了軟體世界成爲這一行中龍頭大哥的地位，而在後來，第三波不知什麼原因，忽然退出發行遊戲的市場，但遊戲市場上卻不因此而冷落下來，一些小型廠商陸陸續續的出現，只是他們不論在發行速度、遊戲種類及整體包裝和說明書的製作上，均無法和精訊及軟體世界這兩家相互競爭，也因此其所產生的影響力，就市場而言，是相當有限和微小的，到最後均被無情的市場所淘汰，而消失的無影無蹤了。

比起發行遊戲熱絡情況而言，反觀國內在專業遊戲雜誌的發展上，就沒有那麼突飛猛進了，在當時玩家不論在遊戲動態、相關訊息及提示和攻略上，都相當匱乏而不易取得，「精訊電腦」這一本雜誌仍是大部份玩家的唯一選擇，只是這一本雜誌的內容，似乎有點跟不上時代的腳步，以及太過於偏向某些不流行的電腦報導上，有關 APPLE Ⅱ遊戲的各式文章，仍舊佔有雜誌中不少篇幅，而在不太流行的 APPLE Ⅱ GS 上，又似乎有點太過於浪費篇幅去報導它們，使得「精訊電腦」這一本國內唯一的專業電腦遊戲雜誌，在整體的內容上，對於當時已有爲數不少的 IBM PC 遊戲玩家而言，在吸引玩家購買的動機上，似乎在吸引力上大打折扣，而對於筆者這類「精訊電腦」死忠支持者的玩家而言，在每一期購買後，又覺得其內容對於相關訊息的獲得及遊戲攻略上的幫助，似乎已經不像 APPLE Ⅱ時代那麼的有用了，曾經有好幾期的「精訊電腦」，筆者都只是大略的翻閱一下而已，對於這一本曾經是筆者最愛的雜誌，到最後內容竟是如此，實讓筆者對其感到些許失望。

而在後來，「精訊電腦」不知什麼原因，竟然停止出版了，對於這一本曾經是國內唯一的專業電腦遊戲雜誌而言，他曾經伴隨著多少人度過艱辛成長時光，忘掉那些因成長所帶來的煩惱不愉快，在那一個資訊貧乏的時代裡，是多少人獲得新知的管道，亦是攻略時的指路明燈，我想對於一本曾經叱詫一時的雜誌之結束，必定有不少人會爲其感到惋惜與可惜，畢竟它不應該會是這樣的下場，它應該有更好的未來與前程才是。

「精訊電腦」這一本老字號雜誌的結束，在國內的專業電腦遊戲雜誌發展史上，可說是一大遺憾，然而國內的玩家並未從此失去所有關於遊戲的各項訊息，因爲當時另外一本專業雜誌，以漸漸的成形了，軟體世界在確保發行遊戲的龍頭大哥之地位後，或許有感於其需要一條專有的媒體管道，以便能夠服務消費者，並有利於其在業務上的推廣，但軟體世界最早所推出的刊物，並非是今日大家所熟悉的「軟體世界」這一本雜誌，若筆者沒有記錯的話，當時那一份刊物的名稱是叫作『追蹤報導』，它是定期免費的提供在各經銷點上，供有需要的消費者自由索取，其內容大多以攻略性質的文章爲主，在發行一段不算短的時間後，或許有迫於實際的需要，『軟體世界』這一本雜誌的雛形（試刊號）終於問世，而隨後這本雜誌不斷的演進，從全本單色到部份彩色頁，在蛻變成全本都是彩色頁，而厚

度也越來越增加，內容上則從早期單只報導軟體世界所發行遊戲的各項攻略，演進到內容五光十色，只要和遊戲有關的各式資料與知識，均是其報導的內容，再加上一群陣容不錯的特約作家，如 YMJ、黃啓禎、李永治……等人，使其文章均維持一定程度且十分紮實，在那一段不算短的時間，它取代了早期「精訊電腦」的地位，成爲國內唯一的專業電腦遊戲雜誌，爲國內在專業電腦遊戲的發展史上，寫下了燦爛而嶄新的一頁。

回憶當時國內的自製遊戲方面，雖然其在進展的速度非常緩慢，但卻已漸有熱絡起來的感覺了，一些國人自製的遊戲陸續的上場，例如施文馮先生的「幽靈坦克」及「懸疑快感」和林仁川先生的「勇者鬥惡龍 I、II」，均是國人早期在遊戲自製上的傑出表現，而後我想對於國內遊戲自製影響最大的，恐怕要算是大宇這一家專業遊戲設計公司的成立，大宇公司的成立，也正式代表著遊戲製作以進入了一個專業分工的時代了，至於帶動國人投入遊戲製作的風氣，軟體世界所舉行的"金磁片獎"在這一方面的貢獻實應居於首功，由於它的舉辦，使得不少青年學子投入了自行開發遊戲的領域，而其中也不時有不錯的佳作產生，例如：楚漢之爭、吞食天地均爲其代表之作。

而筆者第一次接觸到 IBM PC，則是在 1987 年的夏天，當時 IBM PC 的相容機器仍是貴的離譜，就以筆者在那時所購買詩聯的捷豹 II 型而言，它的配備爲 8088-10 CPU，640K RAM，單色螢幕及兩台 360K 的磁碟機，在當時它的售價居然要高達五萬多元，至於 80286-10 這型的電腦，其售價更要高達十萬元，因此要搭上這一班 IBM PC 所開出的早班車，所付出的代價還眞不小呢，至於在這台電腦的用途上，除了依舊用來玩遊戲外，則漸漸偏重於程式學習方面，但程式方面，由於 IBM PC 所使用的 8088 CPU 和 APPLE II 所使用的 6502 CPU 並不相同，筆者原本以爲，恐怕又要重新花費一段時間去學習 8088 的組合語言了，怎知在買了一兩本 8088 的組合語言書籍，才發現在 APPLE II 時代的很多程式設計觀念，竟和 IBM PC 上的極爲神似，也因此在 8088 組合語言的上手方面，比起在 APPLE II 上的學習過程，要顯得較爲輕鬆多了，後來又因有感使用組合語言來撰寫一般程式，其太耗時間，且又難以除錯，遂因此聽從友人之建議，學習當時較熱門的高階語言—TURBO PASCAL，果然在學習後，發現其在設計的速度上，較以往使用純組合語言來設計程式，平均約快上兩倍左右，後來 TURBO PASCAL 的設計公司 BORLAND，又於 1988 年推出新一代的語言 C 的編輯器—TURBO C，而筆者在基於對 BORLAND 的信心與好奇心下，對於 TURBO C 起初是以玩票的信賞去接觸它，在經過一段時間的摸索後，居然發現 C 語言不論在低階的存取、設計的彈性及各式運用程式的寫作上，均要比 PASCAL 來的強和靈活，於是逐漸收集有關 C 語言的各種書籍，並一頭埋入 C 語言世界中，以期能夠對 C 語言的各種動作，有十深刻的了解，在花了一段時間後終於小有成就，並了解到 C 語言如何和組合語言相互連結，而往後 C 加組合語言，也成了筆者最常用的設計方法，而也由於這種方法的使用，使得在遊戲設計方面，也較以往在 APPLE II 上用那種土法煉鋼的方法來的順利多了，在 HERCULES 單色卡上，曾寫過幾個模仿 APPLE II 上遊戲的小品，只是當時之所以會去撰寫這些程式，我想純粹只是想要提昇在程式設計上的能力，並一嘗在 APPLE II 上無法實現的夢而已，萬萬沒有想到在數年後，居然會靠它謀生，這是當初所始料未及的。

而接下來國內的遊戲市場則是一直處於相當平穩的成長期，在市場的變化上，並無太大的起伏，專業的遊戲設計公司除了大宇之外，只增加軟體世界一家，而在雜誌的種類上，軟體世界所發行的電腦遊戲世界中文版和軟體世界，這兩本雜誌依舊是市場的大宗，而另外一本由早期精訊電腦班底所創辦的電腦玩家，則於 1991 年後期進入市場，爲平靜已久的市場注入一股新的活力，至於國外遊戲的代理發行，電腦遊戲世界和軟體世界所代理發行的遊戲數量，則佔據市場的大部分，而精訊是除了這兩家以外，國內唯一的一家代理商，只不過其出片的速度和種類上，都遠較前面所提的兩家來的慢與少，因此就當時而言，整個國內的遊戲市場，可說是軟體世界的天下。

國內遊戲市場的快速變化，是從 1992 年初開始的，新的專業遊戲設計公司，如雨後春筍般的陸續成立，而國外的遊戲代理之爭，則因第三波與松崗這兩家大企業的介入，使得代理遊戲的市場上，起了巨大的變化，至於雜誌的變化情形，只有第三波所辦的新遊戲時代和最近剛創辦的攻略玩家等兩家進入市場，可說是市場上起伏最小的部份。

而時至今日，我想在歐美遊戲的代理權及雜誌市場的爭奪上，這場戰火大致而言，可說是漸漸平息了，代理歐美遊戲的廠商，由軟體世界、第三波與松崗等三足鼎立，而在雜誌的方面，軟體世界、電腦遊戲中文版、電腦玩家、新遊戲時代和攻略玩家等五家，將平分市場並各自擁有特定的讀者群，

因此可預期他日的變化應不致太大才是，至於自製遊戲和日本遊戲的改版方面，日後其市場的競爭上，恐怕會較今日來的更加激烈，一些品質不佳及缺乏吸引人魅力的遊戲，將快速的被市場所淘汰掉，而在銷售情形上，可能會慘不忍睹，若你有心從事遊戲設計方面的工作，我想這一點是你在設計時所需注意的方面，那些品質不佳遊戲所創造的奇蹟，在未來將越來越難發生了。

筆者正式進入專業的遊戲設計領域，則是在1992年6月，當時由於筆者剛從二專畢業，原本是打算從事自己的本科—電子工程的工作，怎知在一個很偶然的機會裡，居然看到當時一家新成立的遊戲公司，正爲其所推出的遊戲在雜誌上打廣告，突然此時靈機一動，在抱著姑且一試的心情下，在學校所寫成的畢業專題「遊戲發展系統」這一個作品，到這一家公司去毛遂自薦，很幸運的，由於這一家公司，在當時亦有意拓增其工作室規模，而筆者也從那時進入那家公司服務，在那段曾經過兩年半的歲月裡曾經參與過多個遊戲專案的進行，也從中吸取了不少的經驗，而這段時間裡，卻也看著諸多遊戲的此起彼落，新生的遊戲有如天上繁星之多，但最終能成爲北斗星者，卻是屈指可數，其餘多者均有如流星般的墜落，甚爲可惜，今日有幸在筆者好友的邀請下，撰寫這一篇敘述有關遊戲設計經驗的文章，在文中筆者將提及諸多本身經驗所形成的各式見解，以供讀者參考，而至於文章的正確性與否，由於筆者乃初次執筆，且內容又大多是爲筆者個人的見解，因此若有錯誤和得罪各位業界先進處，還請大人海涵，原諒筆者這一個初出茅廬的後生小輩。

遊戲設計的專業及企業化

在正式談論遊戲的設計經驗之前，我想有一個觀念是各位讀者所必需先了解的，那就是日後遊戲的設計，將會日漸的形成專業化的工作方法，一個遊戲的形成，從一開始的構思產生，到更進一步的到遊戲設定，程式撰寫及美術繪製等這些工作流程，都將由一個專業的工作小組來完成，在這一個工作小組中的每一個成員，都依照自己的專長，各盡其職的將其所應該完成的部份做完，且使它更加趨近完美，因此一來，專業化的工作小組，將使得其所完成的遊戲，在整體遊戲性能更具吸引力，且不論在品質的控管及工作進度的監督上，都能得到一個較合理的方法。至於以前那種程式師身兼數職的情況，如不設法來加以改善，則其在遊戲的製作品質和時效性將無法和那些採用專業分工的工作小組相互抗衡，因此對於即將或目前已正在從事遊戲設計的人而言，若您的工作小組有那種擔任數種工作的人而言，您一定要設法找有該專長的人，來幫助他減輕工作的壓力，使他能在他所特別專長的領域有所發揮，否則日後的品質下降及專案的嚴重延遲這二樣苦果，恐怕早在預料之中，且是您所必須承擔的。

至於專業遊戲設計公司的企業化經營更是決定該公司未來是否可永續經營及成長茁壯的關鍵因素，就一個專業的遊戲公司而言，在構成這一家公司的樹狀圖看來，其必定是由許多不同的專業部門所組成的，公司的高層行政單位，決定日後公司的發展方向，並且使公司的各項制度能夠公開且制度化，並且貫徹的實行，不可有朝令夕改的現象產生，讓所有公司的員工能夠了解到其所應盡的責任與義務有那些，而在辛苦付出後，公司又能提供您那些福利，使構成公司的各階層成員，多能對公司更有向心力，不要弄到最後，搞得員工與股東們不歡而散，影響公司日後的發展，我想就大部份的專業遊戲設計公司來說，其研發部的組成要員，除了其先天的基礎外，那些人員都是需要長時間的培養，方能成爲可獨當大局的可用之材，不論是設定人員、程式人員及美術人員，都可能要去接觸到多個專案的進行，才有可能了解其流程和各種狀況的應變方法，所以在未來的競爭裏，那家公司能夠留住最多有經驗的專業好手，將是其獲勝的最佳條件。

當然公司的高層行政單位，並不只執行留住人才的重要任務而已，他還必須要決定今後遊戲所製作的種類，及有效監管研發部的各專案進度，並且能有效的統合公司各部門的力量，使其能夠做最有效的發揮；公司的財政部門則是負責對外的支出與收入，並有效的運轉資金於各部門使用；企劃部門所應作的事情，則在於遊戲的外盒包裝及說明書的製作，並且依照研發部的專案進度，適時的爲某遊戲造勢，並洽談各雜誌的廣告，以期能夠使某遊戲在推出前就先轟動，而在推出後，又能因造勢的成功，吸收玩家購買，這些都是企劃部門對一個遊戲在銷售情形掌控的重大任務；業務部門的責任，則是如何將公司的每一個遊戲作品，能夠快速且有效地送到各經銷點上，並且能夠在遊戲銷售一空時，



能夠快速的補貨，使消費者能夠輕鬆便利的購買到該公司的遊戲，而不致於有想買卻買不到的窘境產生；倉儲部門則是負責公司所有遊戲成品的數量控管，在一些銷售情形較佳的遊戲方面夠適時適量的維持在一定的庫存量，使其不致於產生缺貨的情形，至於那些已過時或銷售情況不佳的遊戲，應該要適量的減少其庫存量，以免造成公司在庫存成本上的負擔與損失。

因此縱觀上之所述，相信讀者必定不難發現，一家有規模的專業遊戲設計公司，在管理的企業化上，是絕對有其必要的，組成公司的各部門，彼此間是息息相關且環環相扣的，彼此間缺一不可。唯有這些部門的統合系統發揮，才能將一家公司的營運帶入正軌，並建下永久發展根基。

其實從今日我們不難發現一種情形，那就是在可見的未來，市場將會漸漸變成只有數家大廠一較長短的情況，一些規模較少的公司，將會越來越難以生存，除非這些公司有極過人之處，例如像 ID Software 所做的 DOOM 一般，有良好遊戲性及卓越的技術，否則其在各方面的條件，均將無法和那些大型公司相互抗衡，而這種現象顯現的最為明顯的地方，便是美國的市場。從早期的 Sierra 併購 Dynamix，到後來的 Electronic Arts 合併 Origin System及 Spectrum HoloByte 合併 Microprose，都在不斷的宣示這種時代的即將到來。

遊戲設計構思的形成

任何一個遊戲在製作時，在其尚未開始真正動工之前，有一件相當重要的事情，就是決定這一個即將動工的遊戲，在初步的感覺及類型上的決定，至於這一類初步的想法，是以〝構思〞來統稱它們的，一個好的構思，若能再配合商業化的考量及日後良好的製作過程，使遊戲在整體表現上，能夠達到一定水準，則此遊戲在市場的接受程度及銷售情況上，必有不錯的成績，而若一個不好構思，即使其在日後的製作過程上，並沒有太大的瑕疵，但由於其在先天的條件上，已經略遜了一籌，它日的接受程度及銷售情況，恐怕難有卓越的表現。因此那些不良的構想，若在日後製作流程上，又遭遇重大的問題，造成遊戲整體感覺的不佳，其下場可想而知，必定是慘不忍睹的。

因此我們不難了解到〝構思〞對於遊戲設計的重要性，千萬不可隨意或在不經過慎重的考慮的情形下，就將一個〝構思〞付諸實行，否則其日後的作品，可能將會是一個遊戲性低落，且不符合市場需求的失敗品而已，這是在從事製作之前，所應特別注意的一點。

至於所謂遊戲設計的構思，或許因為是冠上〝構思〞這二個太過學術化的字眼，看起來好像有點博大精深，讓人有抽象不實，摸不著邊際的感覺，而其實所謂構思並不是如此艱難的，它所代表的意義是絕對相當淺顯易見，因為它只是用來形容一個遊戲的大概感覺與樣子而已。舉例來說吧，就以〝我想做個有中國風味的神話 RPG 遊戲〞這一句看來，就可算是一個相當完整的構思了，因為在這一句話之中，它已清楚的指出整個遊戲的感覺，〝神話〞這句則道出其故事的主題與時代背景，最後〝RPG 遊戲〞在字義上，更清楚的表示出該遊戲的玩法類型為何，再換個例子來說吧，〝下半年度，科幻類型的機械人SLG特大受歡迎，〞這一句話也同樣的算是一向完整的構思，它亦清楚的描述出遊戲的感覺和樣子，〝科幻類型〞指了這一個遊戲的整體感覺，〝SLG〞則表示出遊戲的玩法與類型。

而當一個構思成型之後，接下來的工作則是要將這一個構思，再用更仔細的方法描述出其感覺與樣子，並且初步的撰寫它的大略故事，等這些工作完成後，剩下的工作，便是慎重的評估，這一個構思，其在市場的接受程度為何，若評估的結果，其將能被廣泛接受，則便可將這個構思付諸實行，反之，若評估的結果，指出這一個構思，並無法被廣泛的接受，則這個構思就不太適合執行了。至於構思能夠吸引特殊領域的人，則在評估這一個構思時，就要仔細計算市場的大小，並比較其利弊得失，再決定這個構思是否值得執行，以免日後因市場的過小，而造成資本的浪費。

最後附帶一提，若您所欲實行的構思，恰好和其它工作小組所將推動或正在執行專案，在類型上及感覺有太過相似的地方，且在估算兩者完成日期又太過於接近時，則此時可能要有一組必須要暫緩或放棄其所欲執行的構思了，畢竟二個感覺太過相似，且又同一類型的遊戲，若推出的日期又相差不太遠，則它們兩者在市場上，必定會相互影響的，因此若有這種情形時，除非這二者之間的發售日期，其間隔能夠維持在 2～3 個月（就一般非長實

型的 RPG 或SLG，其在推出的三個月之內，爲其銷售的巔峰期，而三個月後，其在銷售量上，一般而言，均會大幅下降），否則對於此類專案，這二個工作小組，應該要協調得宜，或在完成後，延後其中一個遊戲的發售日期，以避免造成同公司遊戲，在市場互相殘殺的窘境。

工作小組的成員 Project Crew

隨著遊戲設計工程的日趨複雜化及巨大化，早期那種一人獨攬大局，身兼數職的工作形態，將漸漸的無法應付龐大的遊戲設計工程，因此爲了能夠更有效的應付未來所可能遇到的各種複雜和龐大的遊戲設計工程，採取專業分工的工作形態是絕對有其必要的。所謂的分工就是使每一樣工作，都能夠有專精該樣工作的專業人員去完成它，而工作小組中的每一位成員，只要專注的完成其所應負責的部份即可，使整個遊戲的設計水準能夠達到專業級的水準，且方便於品質的控管及進度的監督，因此專業化工作小組的工作形態，不論在現在和未來都是必然的趨勢，而爲了使讀者能夠更進一步的了解到一般專業工作小組的組成方式，從下文起，筆者將逐一的介紹各成員的工作性質及名稱爲何，不過在此先附帶一提，構成一個工作小組的成員種類和人數並不是絕對的，它會隨著專案的不同及實際的需要而變動。這個觀念是在此所必須先澄清的。

專案負責人 Case Leader

專案負責人又有人稱之爲導演（Director），在一個工作小組中，其是居領導地位之核心人物，他必須擔當的責任，除了要確保整個專案能夠準時的完成各階段的主要工作外，還有下列諸多的工作，亦是其所必須擔當起的責任。

Ⓐ他在工作小組中，是擔任起上級行政單位與工作小組成員間的橋樑，設備的申請和專案的執行狀況與進度，其必須向上級行政單位報告，而上級行政單位的各項通知，他則必須要負責轉達給各成員知道。

Ⓑ監督一個遊戲的整體感覺，由於當執行一個較大的專案時，可能會同時有多位程式師及美工的參與，因此在這種情況時，專案負責人應該適時的配合程式總監及美術總監，對已經或正在進行的程式與圖形，觀察是否能相互協調，並適時的提出修正，讓遊戲在整體完成後，其在介面操作及圖形感覺上，均能達到一致性，而不唐突。

Ⓒ分配大略的工作，對於一個專案負責人而言，必定要對各項工作的完成，所須耗費的時間有一個大略的認知，多少的工作，需要耗費多少時間，其在心裏必定要有個底，在每週的進度會議中，提供適量的工作量給程式總監及美術總監，並限定其完成的時間，使專案的執行進度，能夠有效的監控。

Ⓓ配合企劃部門，達到適時造勢的效果，並於適當的時間推出以締佳績，相信可能有不少人，曾經聽過一句話"最好的東西，不一定是賣得最好的東西"，這一句話對於遊戲市場而言，也是完全適用的，決定一個遊戲銷售成績的好壞，不外乎就是遊戲本身的好壞（是否夠吸引人、圖形好壞、流暢性、耐玩度、操作性好壞……等因素），廣告造勢的成功與否及推出的時間是否恰當得宜等三點來決定的，就遊戲本身的好壞來講，它是取決於構思的好壞及製作過程的優良與否，這是一個屬於工作小組本身內部所須掌控的問題，身爲一個專案負責人而言，這本來就是他所必須擔當起的責任以創造這一個先天有利的條件。至於廣告的造勢及推出的時間，這二項影響銷售成績的因素，除了必須要仰賴公司整體組織的有效運作外，身爲專案負責人一樣有其重大責任，因爲造成這二項因素的成功，有一個先決的條件，那便是對於專案的進度控制，其必須是在可控制的範圍，並且能夠準時在所預定的時間完成，方才有所意義，而就一般國內的廣告造勢而言，其最好的有效時間是在一個遊戲推出前的 3 個月爲最恰當，因爲太早或太晚上雜誌廣告，都絕對是相當不利的，廣告打得太早，將使得這個遊戲的新鮮感大打折扣，而若廣告打得太晚，則會導致遊戲在推出時，因知名度不足，消費者對這個遊戲認知不足，而影響其在銷售時的成績。至於推出日期的恰當得宜，更是影響遊戲銷售好壞的絕對因素

平平的遊戲，若其因推出日期的適宜，則在銷售成績可能會有不凡的表現，而若一個表現不差的遊戲，在推出日期的選擇不太恰當，和許多強檔的遊戲擠在一起，則在其銷售成績方面，勢必只能會表現的差強人意，因此推出日期預定的好壞是相當重要的，但推出日期的估定，並不是一項容易的工作，它除了必須要由對市場有深刻了解的人來評估外，其更有一項不確定因素，那便是要看這個遊戲推出時，其是否真的夠幸運，在市場上剛好無任何新遊戲，或都是一些不構成威脅的弱勢遊戲，且此種狀況能夠維持一定時間，則若您的遊戲又不算太差的話，其在銷售的成績上，可想而知，勢定會有不錯的表現，就舉個例子來說吧，一般國內所謂的旺季，是在1、2月及7、8月，因此大部份的公司都可能會把所謂的強打遊戲投入在這二個旺季的市場競爭上，且往往一個月下來，新遊戲的發片數，再加上國外遊戲，可能就高達 30 片左右，故在這二個旺季裏，可能就不太適合推出小品遊戲了，否則其可能很快的就被市場所淘汰了，但也誠如前文所述，幸運亦是決定其成敗與否的重大因素，就以今年（83年）的暑期檔來說吧，在7月份並沒有什麼新遊戲推出，一些原本計劃推出的遊戲，均延至8月中才推出，且有不少遊戲跳票，因此若此時是抱著遲期不如撞期的心情，在7月初推出遊戲，可能會因這樣誤打誤撞，使得該遊戲有不錯的銷售成績呢！

程式總監 Lead Pragrammer

程式總監其最主要的工作，就是負責整個專案，其在於程式方面上的規劃與程式進度上的監督，一般而言，程式總監大都也就是該專案、撰寫主系統部份的程式師，因此程式總監必須要由相當有經驗的人來擔任，才可勝任此項工作，在一個專案開始執行時，其該工作小組的程式總監，必須要依照程式上的需求及所可能遇到的各種情況，訂定出整個遊戲系統主要的大略結構及各開發工具的需求種類有那些，並請設定人員詳細說明並提出希望在遊戲做到的各項需求，如移動模式，戰鬥系統的表現手法、交待事件的方法、物品或法術所能做到的效果……等，且評估是否有能力做到這些需求及是否值得做這些需求，以便使程式總監在心裡能有個底，在遊戲規劃時，能夠在資料結構、程式架構及工具上，爲其保留這些需求，而再接下來工作，便是要大略的估算一下，完成這一個設計專案，其所須耗費的時間要多長，若估算的結果，這個專案可能因系統太過龐大，導致開發的時間過長，則此時程式總監絕對有其必要與設定人員商討，有效且適當的縮小遊戲系統的規模（須知一個系統的複雜度與除錯的困難度，和一個系統的大小，是絕對成正比的），以免造成日後工作進度的失控或系統的無法完成，至於等到這些前置工作均完成之後，程式總監接下來的工作便是要開始做整個遊戲系統的規劃工作，將龐大的系統，細分成各個小系統，並制定它們的規格與內部通訊的方式，使其它系統設計的程式師，能夠有一個準則可循，不致於造成日後系統無法統合的窘境，而接下來就是把各個小系統、工具及程式函式的開發工作，分配到每一位參與專案開發的程式設計師手上，並且擔任其進度上的監督責任，使程式設計的工作能夠在預定時間內完成。

程式人員 Programmer

對於一個較具規模的遊戲開發專案，其整個系統的程式撰寫工作，可能不是一個人所能勝任的，它往往是由多位程式設計師，所共同開發完成的，因此在一個專案的工作小組，除了主系統程式的撰寫和領導人的程式總監之外，其整個工作小組的組織底下，必定還有許多位程式師，來幫助程式總監完成技術的開發、小系統的撰寫、工具程式的開發及程式函式庫的建立……等諸多工作，以減輕其工作壓力，並加速整個專案的的執行速度，就一般而言這些程式設計師，其組成的份子，大都是一些新手或仍未具有能力獨撐大局的程式設計師，來組成程式總監其底下所屬程式師的組織架構，但這並不是絕對的，在一些較爲巨大且複雜或高技術性的遊戲開發專案，其整個程式設計師的組成份子，可能便由多位具有程式總監資歷或能力較強的人來加以組成，以確保專案的進行能夠正確進行或在技術上



有所突破，但是這樣的組成架構裏，還是仍要選出一位來擔任程式總監的職位，以免形成日後因地位相等，大家平起平坐，造成人員管理上及進度監督上的種種困難。

美術總監 Lead Artist

「美術總監在一個工作小組中」，其所擔任的職位，是居於美術工作領導人的地位，其主要的工作則是在於美術工作進行前的各項規劃，日後工作進行時的品質控管與完成進度上的監督，而由於這個職務的重要性，使得擔任美術總監的人員，必定要有相當的經驗，在於美術能力上，有過人之處的人來擔任，方可將這個職務的工作處理得完善，在一個遊戲開發專案進行之前，其美術總監在取得設定人員所完成的設定資料後，他便必須要仔細的分析那些設定資料中，有那些部份是需要動用到的美術人員的，並將圖形的種類及數量依序列出，而等這些初步的圖量估算完畢後，接下來的工作就是要和設定人員討論，請他們詳細說明出整個遊戲中，其圖形的表現方式與感覺的大概情形為何，並提出有那些部份，是需要美術人員特別配合的，而在此時，美術總監也應該要針對一些無法做到或不太需要，及圖量太過巨大的部份，與設定人員商討，並整理出一個有效且合理的解決辦法，使遊戲在圖形方面，能夠準時且確實的被完成，最後則是要再與程式設計師討論，了解他們希望美術人員給予怎樣的支援，及在圖形的大小和處理方式上的各項細部規格製定，而在和設定人員及程式人員討論過，確定一切都沒有什麼問題後，美術總監便可開始著手將整個美術工作做一個初步規劃，並完成人物與場景的草圖設定，及動圖繪製時的分鏡處理，最後再將其整個龐大的美術工作，細分成各個可以獨立完成或分擔的小部份，並將這些小部份，依其性質與數量，分配給不同專長的美術人員，將整個遊戲所須的圖形繪製出來，而在等一切工作均上了軌道後，美術總監除了本身所擔任的美術工作外，他還必須要適時的去指導美術人員，使他們在於圖形的表現感覺上，能夠不偏離設定上的指示，且可以和其他人所完成的圖形搭配起來，不致於大相其停的情形產生，最後，其在於進度的控管方面，更要時時的加以注意，對於一些無法完成的部份，若在不影響遊戲整體感覺的情形上下，便可適時將這些部份簡化，至於那些重要且不能加以簡化的部份，則應該要請專案領導人，申請適當的美術人員來幫助這些部份的完成，以確保整個圖形的開發工作，能夠在預定的時間內完成。

美術人員 Artist

在一般的遊戲開發專案中，其工作小組的組成份子比率，一般而言，美術人員的總數大都是數量最多的一群，因為除了少幾種較為特殊類型的遊戲，如模擬飛行遊戲……外，其它種類的遊戲，在於圖形上的需求量，都是相當龐大的，也因此在於美術人員的需求量，自然也就比其它種類的工作人員，來得要更多一點了，至於美術人員的組成方式，其也如同程式人員一樣，一些對於遊戲圖形繪製較不熟或仍未能獨當一面的人來擔任，以期使他們能夠從經驗豐富的美術總監身上，了解到各種遊戲圖形的繪製技巧，並可以由實際的參與專案設計過程中，學習到各種狀況的處理方式與更多的工作經驗，使日後在圖形繪製工作上，能更加快速與成熟。而這一段過程，也更是一位想要成為美術總監的人，所必須走過的成長過程，因為一位美術總監的形成，其除了要本身的資質與才能外，參與多個專案的磨練，才有可能形成的。至於在美術人員的性質上，可能會因個人的專長不同，而被區分成多種不同性質的美術人員，例如有善於 3D 繪圖、人物、背景及動畫……等不同人員，在一般的工作情形下，美術總監大都會指定特定的工作，給予那些專於此項工作的人，使其達到適才適用的目的，且有利於品質的提升與進度的加速，但這種適才適用的工作方式，並不是絕對一定的，在進度的許可下，且美術人員有意參與其它非專長的圖形繪製，則此時美術總監可撥給他適量的工作，讓他試作一下，並給請有經驗的人給予教導，而如此一來，則可培養該位美工的另一樣專長，且有助於他在工作心情上的另一種調適，使其能夠在長期一直接觸某種特定的工作後，能夠因接觸另一種不同的領域，而充滿著新鮮感與好奇，有利於消除內心的厭倦與疲勞。



設定人員 ········ Game Designer ····

對於一個遊戲開發專案而言，設定人員的重要性，絕對不會亞於程式人員與美術人員的，因爲基本上，這三種是相輔而成，假如把遊戲當做一個人來看，圖形部份就如同一個人身上的五觀、皮膚、頭髮、身材、服裝打扮……等外在條件，它決定著其給予他人的外在感覺。而程式部份則就是支撐著人體的骨骼和肌肉，以及負責人體正常運作的各部份器官，決定著這個人的強壯與健康程度，最後設定部份便是這個人的靈魂，它使得這個人有不同的感情、性格等。因此，對一個只強調圖形與程式的遊戲而言，便如同一個外在美麗，且結構結實的假人一般，人們或許一時會被迷惑，但卻不會持久的，畢竟大部份的人們，對於一個沒有靈魂的假人，是不會有任何興趣及感情的，所以當一個遊戲的構思產生之後，其必定要由專業的設定人員來將這些構思，轉換成可供執行的設定資料，因些一個遊戲開發專案在進行時，其設定人員必定是整個工作小組中，須最早投入工作的一員，因爲往後的設計工作，設定資料的完整性將是影響能否正常進行的先決條件，至於在設定人員所要完成的工作，則有劇本、人物描述、介面設計、各式資料、事件安排、對話、地圖編排……等諸多事情，而由於設定工作相當雜，因些當一個設定在開始設計時，他必定要將工作分爲那些是必須馬上完成的，那些是可日後再完成的，以便在專案開始進行後，能夠讓程式人員及美術人員有東西可做，而等一切工作上了軌道後，設定人員除了要完成其未完成的各項設定外，更要適時的和程式人員及美術人員接觸，看看其已經或現在進行的成品，是否如其所設定的有所不同，而能即時的提出修正。

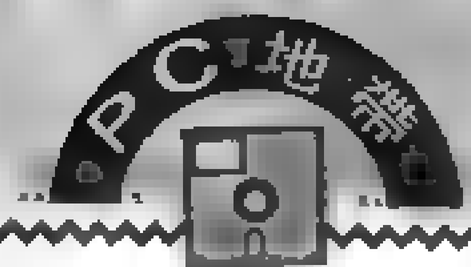
音樂人員 ········ Musical Artist ····

音樂人員在工作小組中，所擔任的工作便是製作整個遊戲中，所有用到的音樂與音效，而其正式投入專案參與的時間，大都是在開發進度的中後期，因爲對於音樂及音效這種東西而言，必定要配合著實際遊戲的表現情形來加以製作，方可使得它們能搭配起來，能有更好的表現效果，因此就遊戲開發專案的早期過程中，由於整個遊戲還未能有完整面表現出來，故此時音樂人員的加入，是沒有太大的必要，至於等開發進度進入到中後期以後，遊戲在各方面的表現上，大致而言，都已經有了一定的面貌出來了，因此音樂人員在此時，便可開始投入製作音樂及音效的過程中，以便爲那些已完成的部份加入音樂或音效，使它們能更具吸引力及感情，至於在設計音樂及製作音效之前，一定要和設定人員仔細的討論，有那幾個部份是需要用到音樂及音效的，及它們表現手法和時間的長短爲何，而等這些都確定，並詳細列出清單後，再請程式人員告知其所想要的檔案格式爲何，以便在製作後，能夠提供正確的格式供程式使用。

測試人員 ············ Tester ··········

測試人員在一個工作小組內的主要工作，便是將工作小組所完作出來的測試版本，對於穩定性及正確性加以測試，並列表出來，以告知工作小組內的相關人員，並請他們修正這些錯誤，而一個測試人員所擔任的責任，便是反覆的測試，盡可能的在遊戲未推出之前，就將所有的大小問題通通都給抓出來，以期在遊戲推出之後，不致於因發生重大的問題，而導致公司必須回收所有遊戲的慘痛代價，造成公司在利潤和名聲上的龐大損失，因此由此可知，測試人員是一個相當重要的工作職務，除了必須要細心非常有經驗外，還必須要相當有耐心，才方可擔任，因爲一個遊戲他要不厭其煩的，一次又一次的將該遊戲玩完，以確定為的問題是否已經修正了，及是否有新的問題產生，這都是所必須注意的事，一般而言，在一個工作小組之中，測試人員大都是在開發進度後期才投入工作之中的，因爲這時候遊戲作品已經有了定形，這時候來加以測試，才方有意義。

······〈下期待續〉





Norton Command V4.5 & Norton utility V8.0

電腦妙管家

/ Gorden.P

MS-DOS 不友善的人機界面

雖然MICROSOFT WINDOWS 中文版的使用率有越來越普遍的傾向，但是不可諱言的，在臺灣大部分的個人電腦（指 IBM PC& 相容電腦）仍然是在 MS DOS 的交談式溝通環境中工作。這種交談式的溝通模式對電腦玩家來說，他可以盡情的賣弄許多小技巧，但是對大部分只想將電腦應用在他們工作上的初學者而言，卻帶給他們太多的挫折感。許多人在一年內進出電腦補習班兩、三次，仍然無法順遂的操作這種低友善性（UNFRIENDLY）的電腦。其中最主要的原因就是 MS DOS 的人機介面設計的非常不友善。一般 MS DOS 開機後的畫面如圖一：

MS-DOS的開機畫面

```
MS-DOS 6.2 StartUP Menu
1. Default configuration only  (  noems  )
2  Specify for 3D studio & animator
3  Specify for DeskTop publish
4  Specify for CD ROM
Enter a choice  1
4DOS XMS Swapping Initialized   ( 130K )
4DOS 5.0      DOS 6.20
Copyright 1988-1993 Rex Conn & JP Software INC. All Right Reserved
4DOS S/N 990030, Shareware Version,  upload to Simtel20. You may try
this program for 21 day before registering.
C:\>
C \>
C .>
C:\>
```

面對這個畫面，如果你對 MS DOS 指令不熟悉，就只能對著電腦螢幕傻眼了。也許有人會說 MS-DOS不是有 DOSSHELL 可用嗎？的確， DOSSHELL 可提昇 MS DOS 的友善性，但是和中文的相容性卻非常低，所提供的功能也不夠齊全。於是為了彌補 MS DOS 的缺點與不足， Symantec Corporation 推出了兩套非常實用的工具程式，「NORTON UTILITY」與「NORTON COMMAND」。我們現在就來看看這兩套工具能幫助我們解決哪些問題？本期先介紹NORTON UTILITY ，我們會盡可能的以最淺顯易懂的詞句來介紹這些工具的好處及簡單的使用方法，好讓更多想要靠自己解決問題的電腦族學會如何維護自己的電腦。

磁碟的守護神 NORTON UTILITY

A. 概觀

NORTON UTILITY 是一套功能強大又齊全的電腦維護工具，依其功能的異同可分為，

(1)復原工具類（ RECOVERY ）：

此類工具能幫你解決下列問題，

＊復原不小心被刪除掉的檔案並且嘗試修復損毀的檔案或磁區。

＊救回不小心被格式化（ formated ）的磁片。

＊保護磁碟避免資料流失或破損。

＊診斷電腦各類硬體方面的問題。

為了解決以上四個問題， NORTON UTILITY



提供了下列工具程式供使用者選用：

＊NDIAGS.EXE：電腦硬體診斷程式（Diagnostics）。

＊NDD.EXE：磁碟修復大師（Disk Doctor），可自動偵測到磁碟機實體或邏輯上的錯誤，並盡可能的幫你修復。

＊DISKEDIT.EXE：磁碟編修程式（Disk Editor），可讓你瀏覽並修改磁片或硬碟的全部內容，甚至包括 DOS 無法認知或存取的資料，你可以借助這支程式來修復或搶救損毀的檔案或資料。

＊DISKTOOL.EXE：磁碟急救箱（Disk Tools），這支程式包含四個小功能：

①將已存有資料的磁片製作成可開機的磁片，而不傷及原存放的所有資料（make disks bootable）。

②回復被 DOS 的 RECOVER 命令搶救回來的資料。

③將已存有資料但無法正常讀寫的磁片做低階格式化，並盡可能的使其正常化。

④標示損毀或完好的磁柱。

＊FILEFIX.EXE：檔案的修復（File Fix），這支程式可診斷並修復損毀的 Lotus 1-2-3、Symphony、Excel、Quattro Pro、dBASE 及 WordPerfect 的資料檔。

＊IMAGE.EXE：磁碟生命中的守護神（Image），這支程式會幫你將硬碟的系統區所有重要的資訊做「快照」並將其記錄在安全的地方，檔名為 IMAGE.DAT，內容包含啟動磁區記錄（Boot Record），檔案配置表（FAT），與根目錄（ROOT DIRECTORY）的資訊，以確保將來硬碟不小心被格式化（FORMAT）時，UnFormat 程式可參考此記錄檔將磁碟資料復原。

＊INITRAKD.EXE：WINDOWS 或 DOS 系統檔或 INI 檔軌跡記錄器（INI Tracker），這支程式會自動記錄比對 config.sys、autoexec.bat 及 windows system的 ini 檔，讓你很容易掌握曾經修改過哪些地方，如果覺得不理想，可根據它的追蹤記錄檔再回復上一次修改前的狀況。

＊RESCUE.EXE：電腦CMOS資料與硬碟啟動區資料的備份與回存（Rescue Disk），本程式會將電腦的下列系統資訊儲存到軟式磁片上：

➤① Partition Table

➤② Boot Records

➤③ CMOS Values

如果能定期的更新儲存你電腦的上述三項資訊，往往這張磁片會成為你電腦出狀況時的救命恩人。

＊SMARTCAN.EXE：保護意外被刪除的檔案，確保將來想要將這些被刪除的檔案救回時，能完全的救回來。

＊UNERASE.EXE：挽救被刪除的檔案（UnErase），本程式會自動尋找並復原被刪除掉的檔案，其救回檔案的方法有兩種：

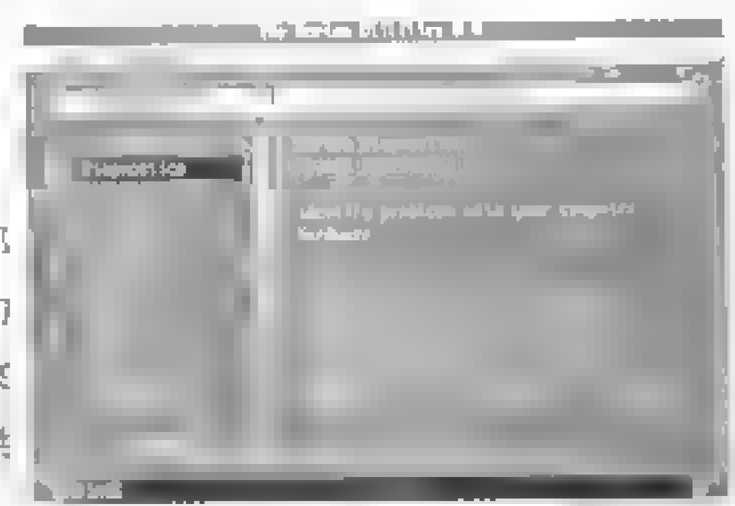
①使用 UnErase 來自動復原一個仍然是完整但已經被刪除的檔案。

②使用人工的 UnErase 方式，來手動復原一個部份資料已經遭到覆蓋或破碎的檔案。

＊UNFORMAT.EXE：挽救被格式化的硬碟（UnFormat），本程式可以幫助你復原一個遭意外格式化的硬碟、重建一個遭病毒程式破壞的磁碟、重建一個遭突然斷電而受損的磁碟，也可以復原一個已經用 Safe Format 程式格式化的軟式磁碟。以上所列工具請見圖二。

(2)安全性工具（SECURITY）：

如 Disk Monitor、Diskreet、WipeInfo 等都是為了讓你的電腦使用起來更安全而提供的實用工具，這裡所謂的「安全」意義有二：1.別人無法隨意來使用你的電腦。2.電腦病毒也無法入侵你的電腦。其功能列示請見圖三。


↑Norton 的復原工具類

＊DISKMON.EXE：本程式提供了一個小功能來幫助我們保護磁碟以避免意外或人為的傷害：

① Disk Protect：你可以選擇是要保護磁碟系統區域、檔案或是整部硬碟，未經你的許可，這些被保護的區域將無法寫入任何資料。

② Disk Light：啟動此功能會在螢幕的右上方顯示正在進行存取動作的磁碟機代號（只限本文模

式）。如果你的電腦是放在電腦桌下或是磁碟機指示燈壞掉，那麼這個功能可幫你解決存取資料時需不斷低頭注視磁碟指示燈的麻煩。

③ Disk Park ：本功能可以幫你在電腦電源關閉前將硬碟的讀寫頭移到安全區，避免關機時磁頭下降打壞磁碟表面。不過現在的硬碟都已具備自動park的功能，使用者不必擔心這個問題。

＊ DISKREET EXE ：這個程式可拿來保護一些機密性的檔案，使別人在沒有得到你的許可下，無法存取這些事先上鎖的檔案。

＊ WIPEINFO EXE ：這個程式可以將已經被刪除的資料，徹底的自磁碟上清除，使別人無法再利用軟體或硬體的技術將這些資料復原。這個程式可讓你確保一些技術性的資料在轉存到另一部硬碟時，不至被有心人士竊取。因為在 DOS 下刪除一個檔案時，並沒有真正地自磁碟上清除。 DOS 只是在目錄區與 CLUSTER 上做一個標記，表示再有任何寫入動作時，通知 DOS 這些『被刪除掉檔案』的空間可以拿來重新配置使用。而實際的資料內容卻仍然儲存在磁碟上，此時若不使用本程式將其清除，則該檔案就可以輕易的被竊取，經常處理一些機密性資料的使用者，得特別留意這個問題。

(3)磁碟運行最佳化工具（SPEED）：

如硬碟低階診斷調整（ Calibrate ）、快取緩衝區設定（ Norton Cache ）、磁碟檔案重整（Speed Disk ）等，這些工具若能妥善使用，可以讓你的電腦發揮最高的效能。其功能列示請見圖三。

＊ CALIBRAT EXE ：這支程式可以幫你測試及規劃硬碟讀取間隙最佳化的能力，使經過調整後的硬碟在存取資料時能發揮最高的效能及可靠性。

＊NCACHE2 EXE ：它會按照使用者的要求或自動配置某一數量的記憶體（ RAM ）來做為資料預先自磁碟讀出或寫入前的快速存取緩衝區（ Cache ），因為電腦自 RAM 上讀資料會比自磁碟上讀取來得快速，所以無形中就增加了程式執行時的速度與效能。

＊SPEEDISK EXE ：這支程式對磁碟上資料的存取速度提供了最佳化的安排，它會將分散如碎片的檔案組合後再配置一塊夠大的空間再存回磁碟，並可按照你指定的順序將最常用到的檔案放到讀寫頭最先接觸的位置。距離愈短，讀取速度就愈快。

(4)其他工具（ TOOLS ）：

這些小工具可讓你的電腦使用起來更快速與更容易，如 1 設定你的螢幕、鍵盤和時間的控制中心（ Control Center ）、2 檔案的搜尋與排序，3 磁碟目錄的快速切換與管理， 4 磁片的安全格式化，5 加強型的批次檔命令，6 讀一次寫多次的快速磁片互拷程式（ Duplicate Disk ）等都是非常好用的工具。

＊ BE EXE ：加強型的批次命令，如果你對 DOS 的批次命令不滿意，可以試試看這個程式，他允許你把圖形與聲音加到你的批次檔上。

＊ NUCONFIG EXE ：讓你重新規劃設定 NORTON UTILITY 的工具程式。

＊ NCC EXE ：這是用來控制個人電腦的硬體設定程式，它允許你：

1 設定螢幕游標的大小
2 更改顏色（ DOS 的前景、背景色）
3 設定調色盤
4 選擇欲使用的視頻模式（限英文模式）
5 設定鍵盤重複的比例與速率
6 設定滑鼠速率
7 規劃序列通訊埠
8 設定一至四個碼錶
9 設定相對於某一個國家的時間、日期、列示與數值格式
10 更改 AT 級電腦系統 CMOS 的資訊

＊ DS EXE ：磁碟目錄排序程式，凌亂的目錄經由指定的條件重新排序後可幫助你快速的找到你要的目錄或檔案。

＊ DUPDISK EXE ：一般我們要複製十片相同的磁片時，若是使用 DOS 的 DISKCOPY 程式，必須讀十次、寫十次才能完成複製工作，非常浪費時間。現在你可以改用這支程式，它可以讀一次寫 N 次，並且速度增快許多。

＊ FA EXE ：雖然 DOS 已經有 ATTRIB EXE，NORTON UTILITY 還是提供了這支程式來一較長短，它可以顯示、設定或重設檔案的四種屬性：Archive （備分）、 Hidden （隱藏）、System（系統）、 Read Only （唯獨）。

＊ FD EXE ：改變檔案的日期與時間的小程式。

＊FILEFIND EXE：檔案搜尋器，當你想要找尋誤放的檔案或資料時，這支程式可以按照你提供的任何線索很快的幫你把你要的檔案找出來，如果你是一個健忘的人，這個程式可幫你解決不少麻煩。

＊FL EXE：FL 可以在一個或多個磁碟的目錄裡找尋特定的檔案，也可以將整個磁碟的所有目錄及檔案列出。

＊FS EXE：這個程式可以顯示一個、數個、一群或整個目錄的檔案大小，並可顯示指定檔案鬆弛空間（SLACK）的比率，以及選擇性的顯示目的磁碟是否有足夠空間足以容納指定的檔案。

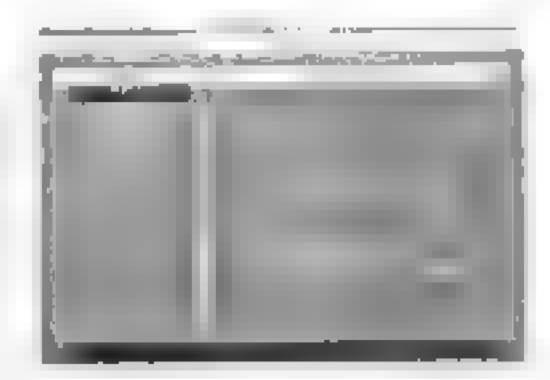
＊LP EXE：本程式可以讓你以各種選擇性的格式來列印本文檔案，包括加入行號、頁碼、表頭、邊界及每頁的大小，是一支很實用的小程式。

＊NCD EXE：磁碟目錄管理器。透過這個程式你可以很容易的在個個目錄間遊走，至於檔案的刪除、複製、更改名稱、目錄的刪除等更是很容易的讓你透過簡單的協助順利完成這些操作。

＊SFORMAT EXE：加強型的格式化程式，在格式化前它會先將該磁碟上重要的資訊備份起來，如果你後悔了，可透過 UNFORMAT 程式將其恢復原狀。

＊SYSINFO EXE：系統資訊偵測器，它可以提供我們電腦系統各個部份一個十分詳細的報告，包括：硬體狀況、記憶體使用情形、網路狀況、可用的磁碟機及與其他電腦比較的效能評估等有用的資訊。

＊TS EXE：TS 可以在一個檔案、多個檔案、整個磁碟甚或磁碟中資料已被刪除的區域中將你所指定要搜尋的本文或資料從這些指定對象中找出來。



Norton 的其他功能列示

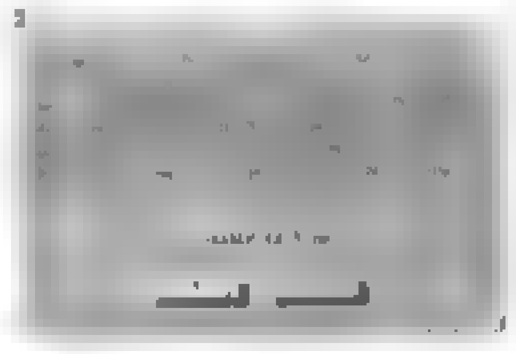
以上概括性的介紹可幫助你了解 NORTON UTILITY 到底有哪些功能，你可以將以上的資料拷貝一份存放，碰到問題時可以快速查詢 NORTON UTILITY 的哪一個程式可以幫你解決目前的問題。

B. 如何使用 NORTON UTILITY 的開放式功能表？

為了不浪費太多的版面，這裡就不介紹如何安裝 NORTON UTILITY 了，我們假設你已經順利的將 NORTON UTILITY 安裝到 C：\NU8 的子目錄中並將其路徑加入自動執行檔（AUTOEXEC BAT）了，現在如果要執行 NORTON UTILITY 只要鍵入下列指令即可。在提示符號下輸入 norton 再按 ENTER 鍵即可看見如圖二之畫面，這是本套軟體的整合畫面，左邊視窗是各項工具的列示，右邊則是各項工具的簡單描述及使用語法介紹視窗。NORTON UTILITY 的整合功能表是採取開放式的架構，也就是說你也可以將你個人電腦裡的各項工具加入此功能表。如果規劃得當，你的電腦使用起來將會變得非常容易又方便。我們來看看要如何將自己的工具加入 NORTON UTILITY 的功能表？假設我想要將『天眼遠端遙控軟體』這套工具程式加入這個整合功能表中，請看下列的解說。

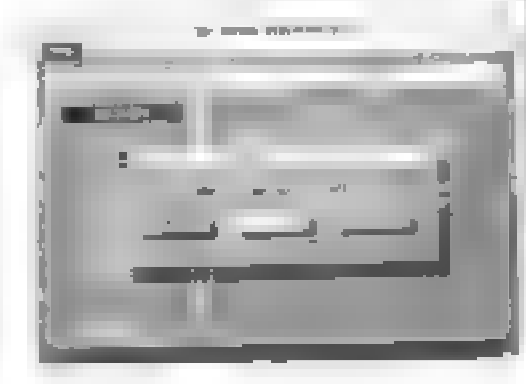
(1)新增工具列到 NORTON UTILITY 的功能表中

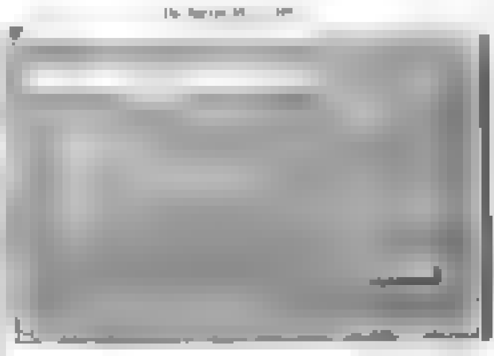
啟動 NORTON 後，按 ALT ＋ C 選擇 Menu editing 選項，將允許修改功能打開，如圖四所示。設定好後再按 ALT ＋ M 選擇 Add menu …選項，然



↑允許編修功能表

↓新增功能表





↑復原功具的說明

選 Topic 增加功能類別，如圖五，再將功能類別說明文字輸入 Description 欄位內。再繼續選擇 Add menu …選項中的 Command 新增功能項目，完成後即如圖六所示。

有了這個開放式的功能表後，我們可以將一般常用的工具程式分門別類的加入此整合功能表中，如此即可不需要再去記一大堆指令了。本期我們就先介紹到這裡，下一期我們會針對一些實際的問題一一提出解決的方法。敬請期待。

遊戲修改大師：整人專家4.0版

羅奕

超越「遊戲巫師」和「遊戲剋星」的修改工具

遊戲巫師——Game Wizard

遊戲剋星——Game Buster

對於愛玩動作遊戲的您，是否常為了過關斬魔而一試再試，廢寢忘食？不幸的是，大多數的動作遊戲，設計者總會來個"人海戰術"，敵人如潮水般一波一波的湧過來，您只能無奈的一次次重新開始，並在心中嘀咕，根本不可能過關嘛！

「我不愛玩動作遊戲，我喜歡玩角色扮演類的遊戲」。遺憾的是，國產的大多數角色扮演遊戲，仍停留在"踩地雷"的原始設計理念，為了升級，為了救公主，更誇張的是有時只為了能"向前走一步"，您必須不斷的"練功"，再"練功"。常見練功迷的眼睛周圍總是黑黑一圈，為了"練功"不知犧牲了多少睡眠時間。

「我討厭暴力，我只玩冒險遊戲」。喔！愛玩冒險遊戲的您，最常遇到的問題大概是「卡住」吧！這時候，您常會費盡心思的去找份遊戲完全攻略，但是該如何邊玩遊戲邊看攻略呢？

對於我們這些可憐的特約作家而言，除了寫稿時絞盡腦汁，搜遍枯腸外，最傷腦筋的問題便是「抓圖」了。從前倒也還好，隨便抓都能成功，但是最近的遊戲，動不動就把鍵盤鎖住，或是來個VESA 標準的高解析度，「抓圖」已經成為一場無止盡的夢魘。

經過了長久的等待與波折不斷，「遊戲修改大師」—整人專家 4.0 終於即將問世，解決各類型遊戲玩家的苦惱。整人專家在 2.5 版之前，均是以免費共享軟體的方式在BBS（電子佈告欄）上流傳，但是由於程式技術日新月異，使用 DOS EXTENDER的軟體已足時勢所趨，舊版的整人專家（以下簡稱FPE）早已不敷使用，而風行一時的「遊戲剋星 4.0」（GB4），也因為無法掃描修改擴充記憶體，逐漸失去了往日風光。



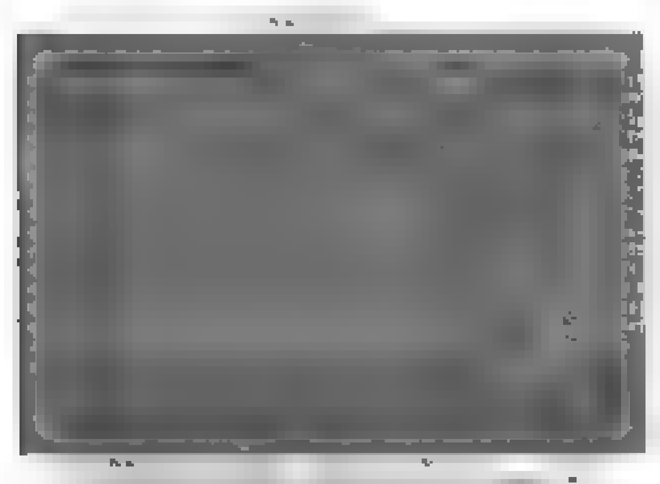
遊戲剋星四代無法支援擴充記憶體分析

後起之秀的"遊戲巫師"（Game Wizard，以下簡稱GW），以其首創的掃描、修改擴充記憶體（但無法鎖定）功能，儼然已成為最強的修改工具。但使用過的人總會有這樣的感覺：為何無法鎖定擴充記憶體呢？沒有鎖定，許多遊戲仍不易過關。根據遊戲巫師程式設計師的說法，擴充記憶體乃"無法鎖定"的，然而真的是如此嗎？

FPE 4.0 的功能雖多，最能夠讓大家稱道的，即是"鎖定"擴充記憶體的功能。如此一來，要修改"模擬城市 2000"、"極道梟雄"、"毀滅戰士"等遊戲，都已不是難事。以下向大家一一介紹

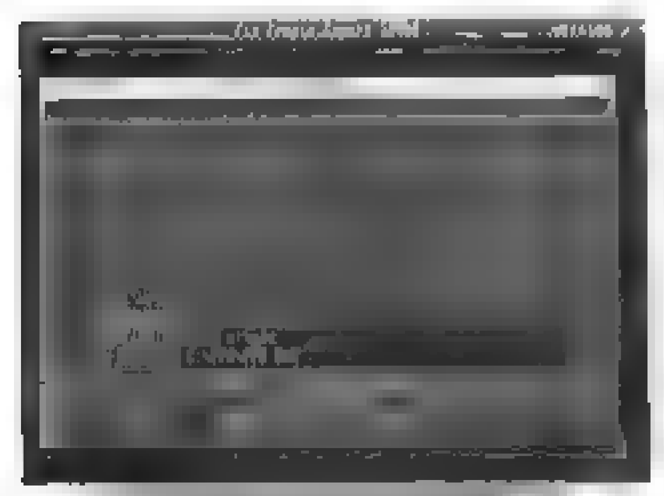
FPE 4 0的特色與功能：

(1)掃描、修改、編輯及鎖定記憶體：


遊戲巫師的記憶體編輯介面

在這部分，包含了傳統記憶體和擴充記憶體，最大可支援到16MB 的 RAM。FPE 4 0是目前全世界唯一能鎖定擴充記憶體的遊戲修改工具，誰說中國人一定比不過外國呢？

(2)內建超強抓圖功能：


整人專家可外掛抓圖程式（圖例為 3.0p 版）

由於在開發過程中，作者從善如流，廣徵意見，而加入了這功能。抓圖的範圍包含所有標準 VGA 模式，以及所有符合 VESA 標準的 SUPER VGA 模式。圖形檔的自由命名，也可隨時呼叫出主畫面而修改抓取圖形檔名。程式將自動偵測是否有先前抓取的圖形檔，不會覆蓋過去。

(3)線上文字閱覽器：

這也是由玩家建議而加入的功能，可以在遊戲進行過程中，隨時觀看攻略文書檔，造福要看攻略玩遊戲的玩家。

(4 超強攔截能力：

對於遊戲修改工具而言，攔截能力的強弱絕對是十分重要的，呼叫不出來，要從何改起呢？ FPE 4 0 首創滑鼠呼叫的功能，並分二種模式。以滑鼠呼叫，成功率為百分之百，叫不出修改工具的情形將成歷史。在鍵盤攔截方面，由於考慮到相容性的問題，分為可以 RESET 8259 和一般呼叫兩種模式。根據試驗的結果GB4和 GW 許多遊戲都有呼叫不出的現象，而FPE 4 0的滑鼠呼叫從未失效。

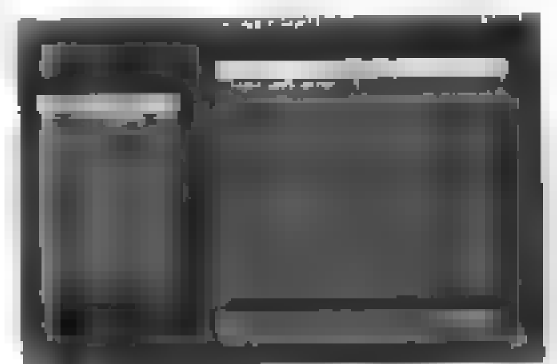
(5)修改日文 DOS/V 遊戲：

國內玩 DOS/V 遊戲的人口已不在少數，FPE 4 0 可完全修改 DOS/V 日文遊戲。

(6)相容性：

FPE 4 0 可相容於 QEMM、EMM386、Stacker 4 0 等常用程式，也支援了 DPM 和 VCPI 模式。對於有 Bug 的 ET4000 ／ W32P 卡，FPE 4 0 也用軟體修正的方式達到相容效果。

(7)利用 XMS 或 EMS 作分析緩衝區：

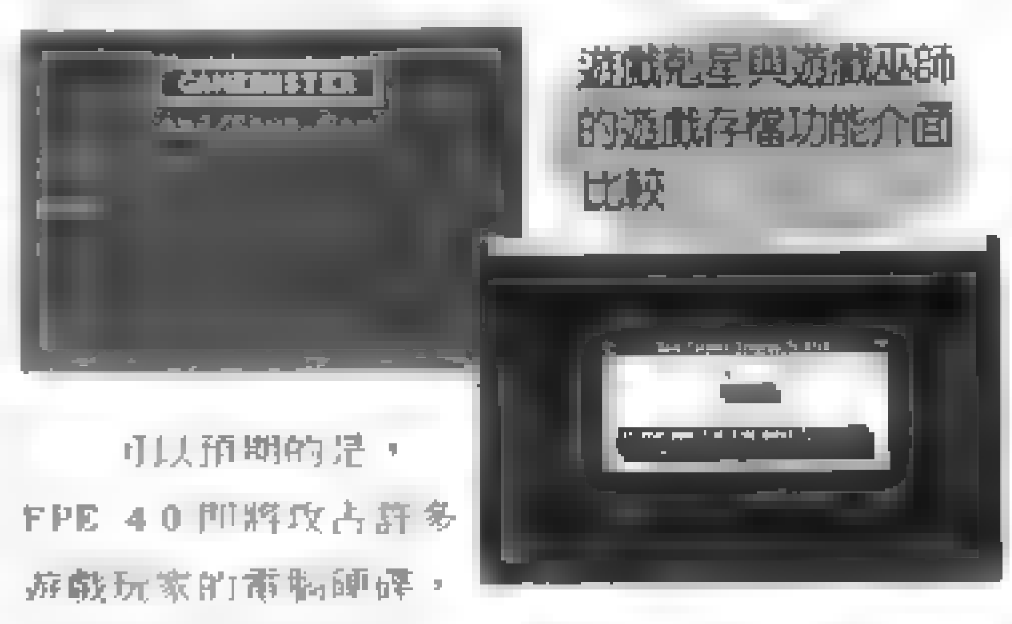

FPE的低階分析並不會吃掉太多的硬碟空間

FPE 4 0將自動吃掉多餘的擴充記憶體作為分析的緩衝區，較不會傷損硬碟。此功能可以參數設定。

8)其他功能：

其他尚有許多小功能，如自動偵測 DOS/4GW，回 DOS，"老闆來了"按鍵（ Boss Key ），自定中斷向量……。由於程式目前仍在最後的修改除錯測試階，所以可能會有所增減。

整體而言，FPE 4 0的功能已經能符合大多數玩家的需求，也網羅了"遊戲克星"和"遊戲巫師"。作者為了除錯，常在電腦前一坐就是七、八個小時，經過了長時期的修改測試，終於將把成品呈現出來。


遊戲剋星與遊戲巫師的遊戲存檔功能介面比較

可以預期的是，FPE 4 0 即將攻占許多遊戲玩家的電腦硬碟，也將成為遊戲修改工具的新霸主。最重要的是，本程式乃由國人獨立開發完成，證明了中國人的智慧與程式技巧絕對能夠和外國並駕其驅！

GW：遊戲巫師　　GB4：遊戲剋星

FPE4：遊戲修改大師　　GT：遊戲工具（GAME TOOLS）

各種修改工具比較總表

	FPE4	GW	GB4	GT
佔用記憶體	12K	10K	11K（特殊技術）	73K/60K（EMS版）
10adhi	V	V	V	V
分析方式	byte/word high/low/字串	basic/intermediate/advance	high/low	byte/word
[illegible]	V	×	×	×
文字閱覽器	V	×	×	×
支援DOS/V	V	×	×	×
掃描範圍	16MB	8MB	640K	640K
鎖定能力	16MB	640K	640K	640K
記憶體編輯能力	16MB	8MB	640K	640K
呼叫方式	Keyboard/mouse	Keyboard	Keyboard	Keyboard
攔截能力	較強	強	尚可	強
SAVE/LOAD GAME	×	V	V（640K）	×
表格數	24	9	8	×
BOSS KEY	V	V	×	×
內建debug	×	×	×	V
硬體中斷點	×	×	×	V
DOS shell	×	V	×	V
強迫回DOS	V	V	V	V
Game Screen	V	V	V	V
調整遊戲速度	V	V	V	V
Reset 8259	V	V	V	?
保護方式	install時問密碼	install時讀母片	install時讀母片	註冊升級
鎖定擴充記憶體	V	×	×	×
支援VCPI/DPMI	V	×	×	×


魔法、戰術交織成無限想像的世界
一個完全自由的，多樣式 SLG
精靈幻界
21 世紀縱橫
台北市建國北路一段 137 號 3F TEL: 502-5969


中国
不滅王朝
中國歷史背景之策略遊戲巨作
世紀縱橫股份有限公司

問題診療室



高雄市 黃術沛

問題診療室，你好：

我是一個電腦遊戲迷。在暑假時，我將我的電腦配備全面提昇，更新爲 486DX40 （原本爲 386DX33）、 VGA 顯示器、 8MB 的 RAM 及 250MB的硬碟。更換之後，問題就產生了。當我在某些遊戲時（例如天使帝國Ⅱ、中華職棒Ⅱ），玩到一半，螢幕上就會出現：

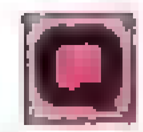
PARITY ERROR ????
SYSTEM HALTED
或
ON BOARD PARITY ERROR
ADDR (HEX)=[7000·F4D2]
SYSTEM HALTED

這幾個字，接著就當機了。不過雖然當機，但音樂還是一直出現。這種情形在中華職棒Ⅱ上最爲常見，我曾參照說明書上的指示來修改，但情況依舊。這個問題已經困擾我許久了，希望編輯大人能提供我解決的方法，好讓我早日脫離苦海，謝謝。

黃讀者你好：

由你所提供錯誤訊息看來，會當機的情形應該不是遊戲的關係，很可能是你的第一條 RAM 壞了或不穩定所致，你可以把第一條 RAM 和其他的 RAM 調換位置看看，看是不是還會當機，如果不會，就買一條新的 RAM 來替換吧，俗話有云，苦海無邊，換 RAM 是岸！

金門縣 陳宗城

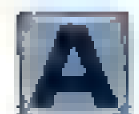


本人有以下問題想請教：

一、何謂虛擬磁碟？

二、如何設虛擬磁碟？

PS ： CPU80386 記憶體 4MB



在下在此爲你回答問題：

一、把多餘的記憶體模擬成磁碟機來使用。

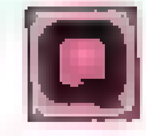
二、在 CONFIG.SYS 加入這一行 DEVICE =C:\DOS\RAMDRIVE.SYS XXXX

PS ：XXXX 爲磁碟大小 單位 KB

PS++ ：如果你想把遊戲 COPY 到虛擬磁碟中來玩，目前的記憶體大小建議爲

16MB ≦ RAM ≦ 32MB

台北市 陳宏祥



主編大人您好：

小弟一直是軟體世界的忠實讀者，軟體世界雜誌已經成爲我每個月必讀的刊物之一，小弟在這裏有幾項意見，希望大人能採納，第一點是雜誌裡的「七彩繽目的光碟世界」這個單元，小弟最希望的是介紹內容能夠增加，其實也就是能一次介紹很多個GAME 。第二點是希望能開闢一個介紹有關電腦 HARDWARE 方面的單元，最主要是希望能讓玩家在選購硬體設備時，能知道如何選購。最後一點就是，希望軟體世界能代理日本的GAME ，這樣可以讓玩家換換口味，更能吸引更多愛好軟體世界的遊戲玩家。

祝 主編身體健康
讀者爲天下

陳讀者你好：

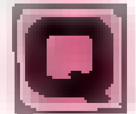
「七彩繽目的光碟世界」這個專欄究竟要不要擴大報導規模，一直讓我很傷腦筋，想當初光碟遊戲的還不是很多、光碟機還是天價的時候，爲了照顧這種看似可怕、玩來過癮的稀有動物，才開了這個「小」專欄，轉眼間光碟遊戲愈來愈多， CD-ROM ONLY 的口號也愈喊愈響，雜誌如果不調整一下報導的方向，以後可能會產生光碟專欄佔掉雜誌一半以上的頁數的奇怪現像。當然，我的意思並不是光碟遊戲不須要擴大報導，只是認爲光碟既然是未來的遊戲趨勢，爲何不用一種平常的心態來接納它？因此，未來光碟遊戲的報導將散見於 SUPER NEW FILES 或超級情報夾等常態性的新 GAME 報導專欄內，本期 SUPER NEW FILES 中的凱蘭迪亞Ⅱ、國王密使Ⅵ、航劍客等超級強 GAME 的報導，希望你看了會喜歡。而在儲存媒體革命成功，光碟正式取代軟碟之前，「七彩繽目的光碟世界」還有其爲新舊時代作見證的過渡價值，希望你能繼續支持這個專欄。

關於硬體資訊的報導的加強上，其實軟體世界雜誌是最早有「硬體世界」這個硬體專欄的遊戲雜誌，但有鑑於硬體的規格相當複雜，價格與遊戲比起來也相當昂貴，文章內萬一有所閃失，很容易造成讀者與硬體廠商的損失，因此編輯部是抱著比較謹慎的態度，讓「硬體世界」改爲不定期專欄，希望能提供給玩家更爲正確的資訊。

據說軟體世界並沒有代理日本遊戲的計劃，現今的目標是儘快地將自製遊戲的品質提昇到美、日遊戲的水準，玩家且拭目以待！

主編「大哥」留

宜蘭縣 劉政弘



問題診療室你好：

在下想跟貴刊請教幾個問題：

(1)我的電腦螢幕（ VGA ）常常一下子變紫色（像單色一樣），一下子又復原，一下子又變紫色



……不知如何是好？

(2)貴刊「好像」有說要如何加強雜誌裝訂，以防脫頁，但我買61期，打到全開，卻脫頁了，本以爲是巧合，沒想到購買68期時，又脫頁了，到底怎麼回事呢？

(3)貴刊68期之編輯室報告下方的簽名是寫什麼？（恕在下沒有藝術眼光），另外貴刊的「總編」與「總編輯」是否爲同一人？若是，那在編輯室報告中，初陽大哥不就在自導自演？（因右方黑欄中，寫著總編輯：某某人），如挪篇真爲虛構，那豈不是在騙人？

PS：本文第3點爲虛構，若有「雷同」，純屬巧合。

祝　軟體世界　錦上添花

A 劉讀者，你好：

(1)你的電腦螢幕經常變色又回復正常，可能是螢幕太舊，映像管老化所致，如果你的螢幕還不算太舊的話，你可以檢查一下螢幕與顯示卡的接線是否接觸不良，或接頭的PIN是否歪掉或鬆開，如果是以上這兩種情形，換一條接線就可以恢復正常了。

2 雜誌又脫頁了!?我想你買到的應該是稀有的「變體雜誌」，如果你不想珍藏的話，可以寄來雜誌社，我們會換一本新的給你。

③本刊68期的編輯室報告「立頓紅茶的故事」，乃是本刊總編初陽兄在某次的馬拉松會議結束後所寫下的頓悟箴言，佐以其簽名鑑防，希望看的懂的能改過向善，看不懂得就當寓言看待，你和我同屬後者，是否自導自演就不要太過在意了，不過就是因爲看不懂，所以我沒有給他稿費耶！

PS：本文第3點爲機緣巧合，如有雷同，必屬虛構。

總編有話說：

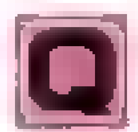
①多期來，第一特頁一直爲本社編輯室報告篇幅，即使本社體認廣告確爲繼讀者全力支持外，雜誌永續經營的另一命脈，除本期專向讀者拜年之篇幅外，仍未應廠商要求予以開放廣告，實爲本刊頁數安排之另一用心，如此重要之版面，其內容實應著重在與讀者、業者所關心之趨勢話題、社內重要決策、立場、社論之發佈或當期內容導讀引薦以喚醒讀者留意，共同關心。68期1028立頓冰紅茶事件一文，雖爲虛構，實有不得不發之感嘆，惟69期再冒三國演義II DEMO片事件，雖經了解確爲趕製不及，美意順延，並於當期夾單致歉，本社除恐不當誤導影響讀者權益，其明顯危及本刊信譽，仍向軟體世界遊戲研製相關單位提出嚴正抗議，免再專文影射。

②從早期幻想空間II完全攻略、封底文案、中期閒閒傷腦筋、問題診療室……到近期的Top 20 & Best 5劇情與排行分析，包括N期的編輯室報告與各期大大小小的文案，筆者未曾收受任何稿費，嗚呼!!特此說明。

③主編大人，稿酬一事，茲體同心，代會苦勞，共事久矣，未盡之言……當知吾意，TKS!!

PS：本文第3點爲潰文揚猶，如覺"賞賜"，巧爲"德便"，哈哈……。

台北市 林偉成



問題診療室的英雄們好：

在下有許多困難，需要各位英雄們拔刀相助：

(1)貴雜誌的購買地點很難找，除了商場、專店和百貨公司，在便利商店中都買不到，所以我將軟體世界帶去學校，都會被同學搶，希望將來能在便利商店買到軟體世界。

(2)中華職棒在BEST 5內，但在遊戲獵人的群英靶場上竟然只有79分，而命運之手未在前十名內，但在群英靶場上有90分，遊戲獵人們的喜好似乎不同於一般玩家，導致在下懷疑其真實度。

(3)記憶體不足一直是在下的困擾，如果擴充記憶體不知要用何方法（4MB-8MB）。

(4)是否有聯誼廳可以讓我們讀者交到喜好電腦的朋友？

最後祝軟體世界

仙福永享　壽與天齊
千秋萬載　一統江湖

A 林讀者你好：

① 很遺憾，目前雜誌仍未能在便利商店中陳售，但在遊戲賣場或電腦書局，應該都能買到才是。如果你家住郊外，不妨加入訂戶的行列，讓郵差先生爲你把雜誌送到家。

② 雜誌的排行榜是讀者對遊戲喜好度的票選結果，與銷售量有比較密切的關係，遊戲獵人則是特約作家發表遊戲評論的專欄，對遊戲的各層面的好壞都要分析個徹底，兩者之所以會有不同的結果，和影評人喜歡的電影往往不賣座，賣座的電影時常被評的一蹋糊塗的道理是相通的。

③ 要裝多少RAM要看你的荷包而定，如果你還想讓你的舊RAM派上用場，一般的情形下，加裝4MB算是比較經濟堪用的方式。

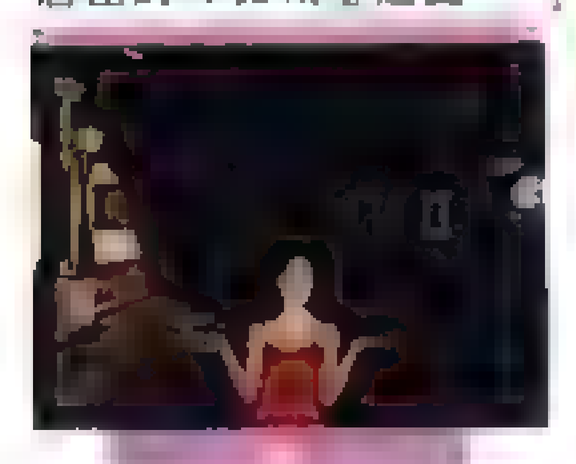
④ 雜誌曾開過讀者交誼廳的專欄，就是因爲來信太少而停辦的，而且有很多的讀者還指定要交女的朋友，由於遊戲雜誌的女讀者本來就比較稀少，專欄再開下去只是徒增愁悵，慘！

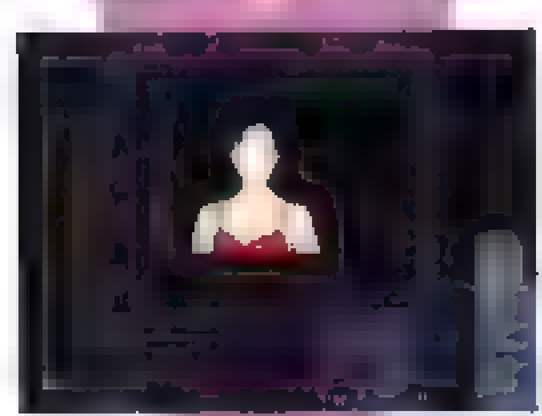
⑤ 謝謝你的春節對聯，雖然誇張了許多，但我們喜歡！

創新的光碟遊戲MTV 夢幻奇兵

CDR

國內第一片結合歌手及其精彩MTV，加上創新的神秘城堡迷宮遊戲的全新方位「光碟遊戲節目」—「夢幻奇兵」已於月前出版，這片光碟是以歌手齊秦多年的歌曲創作個人風格做為號召力，讓歌迷與熱衷遊戲的玩家，一起來解開歌手所居住的神秘城堡之謎。







美麗的主持人帶領你進入夢幻城堡

在「夢幻奇兵」裡，你可以邊遊、邊看、邊聽、邊玩，並且由美女帶領你進入這座神秘的夢幻城堡。當你進入宛如金字塔的夢幻城堡中，首先迎面而來的是設計華麗而莊嚴的大廳，牆上掛滿了齊秦歷年來的創作與 CD ，再往內深入探險，更可一窺歌手的私人空間，如齊秦每日休息的臥室、腦力激盪的創作音樂工作室、抒解情懷的書房，另外還有一間秘密房間。每個房間不引人注意的角落裡，都隱藏著許多齊秦從未公開的生活小檔案，玩家要仔細的尋找才能發現。

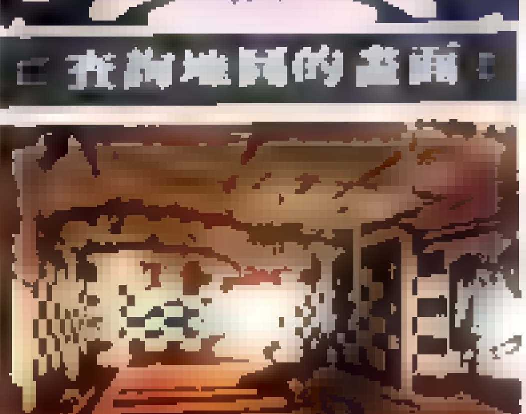
一如光碟遊戲「夢幻之島」（ MYST ），「夢幻奇兵」是全由3D 場景所構成的，圖形華麗而逼真。在每個房間裡的各種陳設，都會引出令人出乎意料的事件。如在音樂工作室中，用滑鼠指向鋼琴，即可聆聽到動人的鋼琴樂曲。在視聽室的點唱機裡，還可以點播齊秦在大陸演唱會的實況錄影。在城堡中還可以玩到流行的拼圖遊戲，拼成後還可與齊秦合唱等等，且在夢幻城堡中，隨手便可得到齊秦的個人創作MTV。在通過關卡之後，還有齊秦為你傾訴貼心小語。

走進夢幻城堡的每個房間，猶如在偷看自己所仰慕的影歌星的私人日記，一點一滴的滲透入藝人的內心世界，使你更加了解心目中的偶像。在破關之後，還可欣賞到一首齊秦從未發表過的清唱歌曲，因此，進入「夢幻奇兵」裡，你將可感受到全新且意想不到的光碟遊戲



查詢地圖的畫面







華麗的3D遊戲畫面



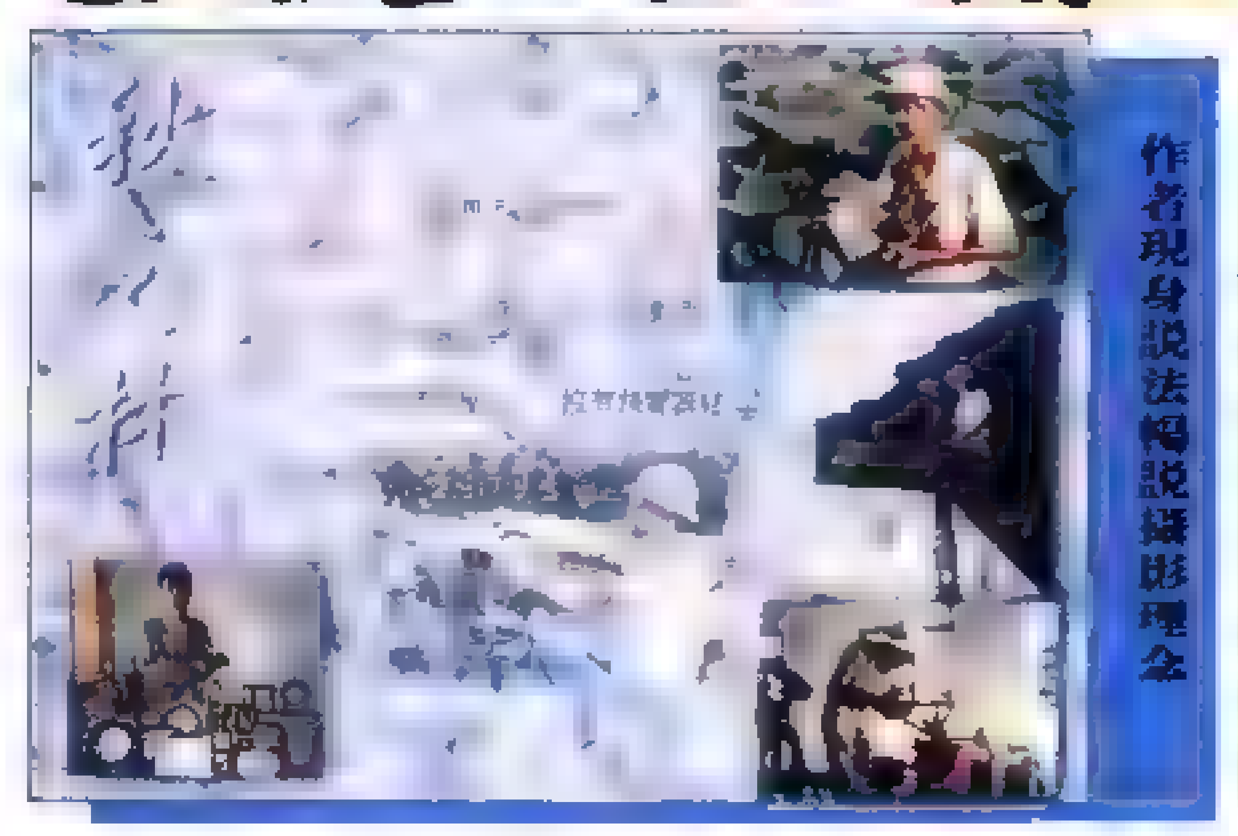
經歷。

彩虹高科技在累積了數個光碟節目的製作經驗後，這次的「夢幻奇兵」也動用到了陣容堅強的製作小組，除了由美籍公司 Earl Jarred 及 Jim Hatfield 籌寫程式外，圖形動畫的部分是由數十位美工人員，花了半年以上的製作時間才完成。你所看到的數十段精緻動畫，應用的六萬多色的色彩，算是前所未見的高畫質表現。總括來說，在光碟內你可以看到 40 分鐘以上經過影像壓縮技術處理過的動畫、以及五個以上的MOROHING變形動畫特效，並欣賞齊秦最新的MTV與其個人的獨特音樂創作方式，其中包括五首全程的MTV，及一百多張未曾在市面上見到的私人照片。

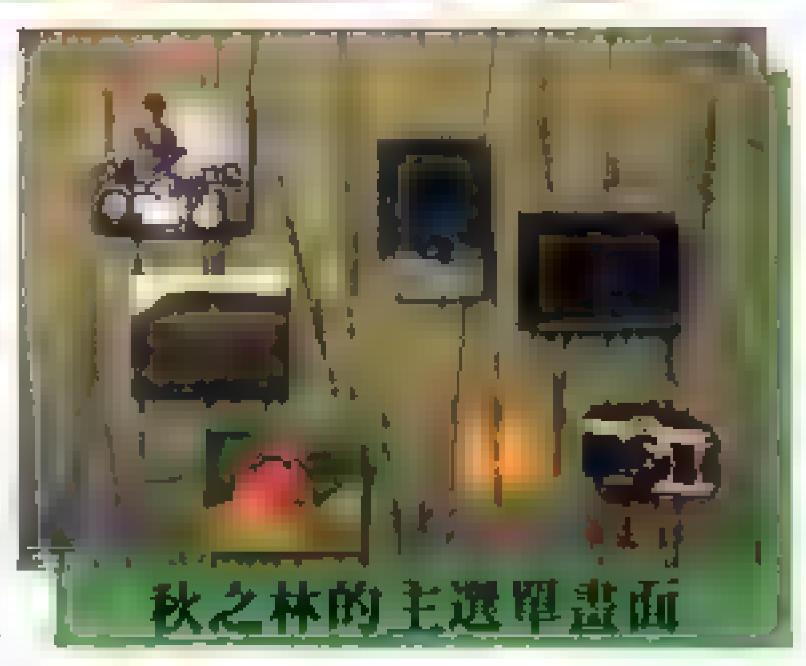
總之，「夢幻奇兵」不僅提升了傳統高音質 CD 唱片的功能，並結合新穎的影像壓縮技術及互動式的遊戲介面來表現動人的歌曲並展現其造型與個性，算是一部生動有趣，內容豐富的電腦光碟遊戲MTV。



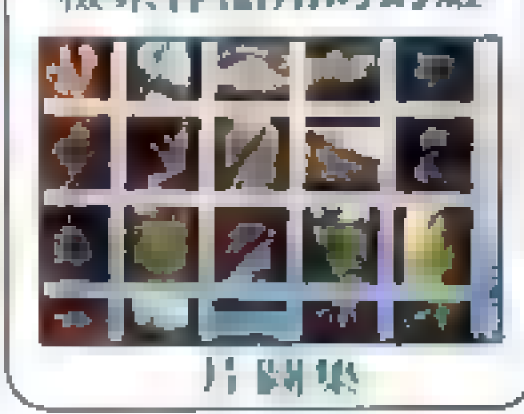




「秋之林」，這是國人第一片名家攝影光碟經典之作，忠實地記錄秋天的美麗與哀愁，歷久彌新的大自然之美，在攝影名家的鏡頭之下，真誠地展露出生命的丰華。


秋之林的主選單畫面

內容共包括六大單元—秋之林、秋收、秋意、秋愁、秋夜、以及攝影教室。秋之林是介紹周秋林先生的生平，透過攝影者的思考過程，進而導出攝影意念，讓觀賞者知道攝影者所欲表達的主題；接下來的四個單元—秋收、秋意、秋愁、秋夜是以「秋」爲主題，分別蒐錄周秋林先生數百幀得獎的攝影作品。這裡採用的交談式的操作介面，讓玩家在欣賞之餘，還可以得到拍攝題材、取景、運鏡等攝影專業知識的說明；攝影教室則提供攝影器材的介紹，另外還有一個模擬相機，可讓玩家親自調整光圈與快門，透過模擬攝影，學習攝影技巧。



檢索作品用的幻燈片圖集

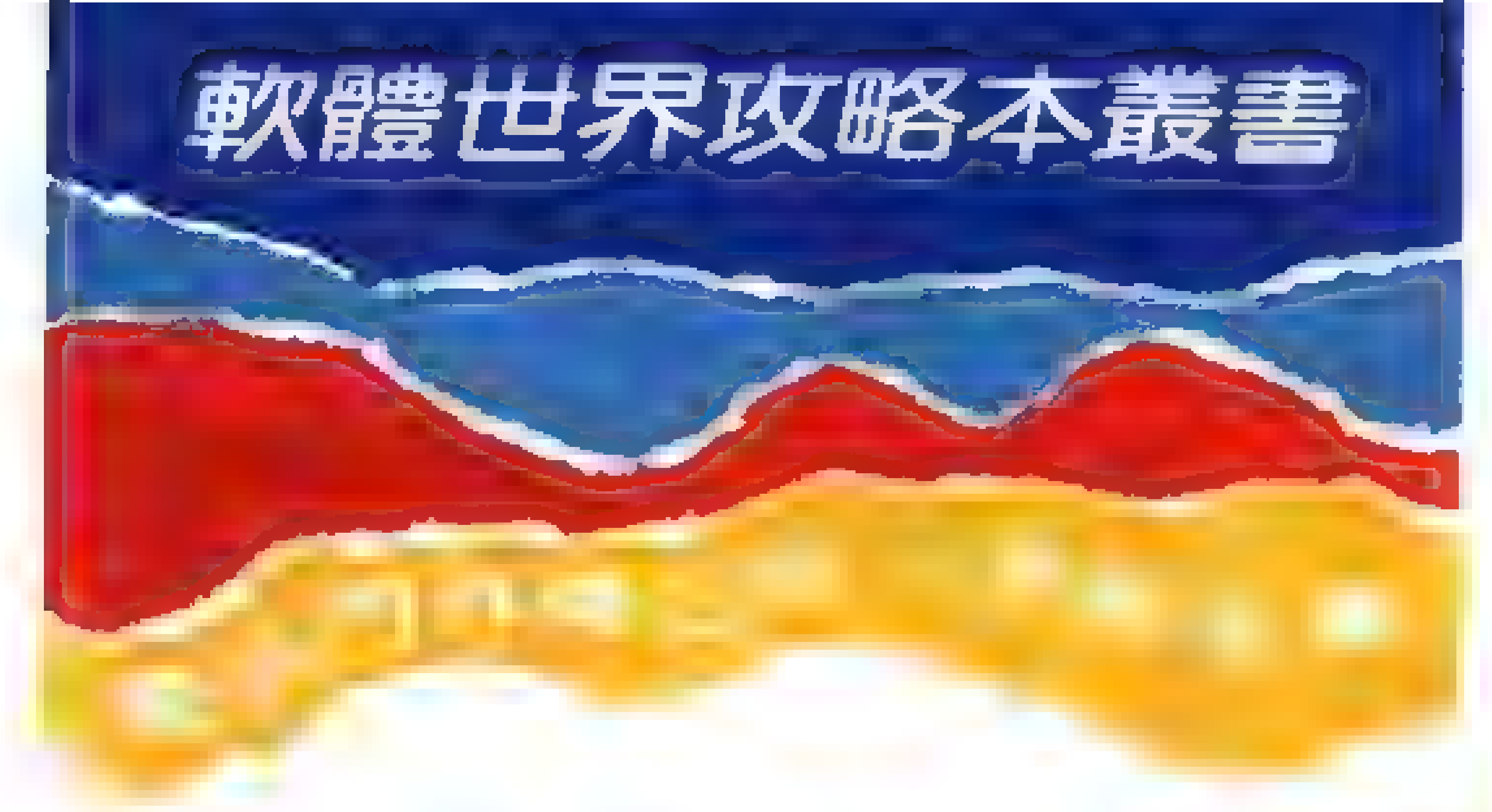
這款光碟是由愛威斯特公司製作發行，學道資訊總代理，而學道資訊就是曾發行過光碟遊戲「瘋狂大飆車」的太易資訊子公司，據學道資訊的總經理王寶傑先生表示，學道資訊是以發展多媒體多元化爲經營理念，未來將更積極地開發與尋求更精緻的多媒體產品來介紹給玩家，首先代理的名家攝影專輯「秋之林」，透過電腦科技結合攝影理念，精確地掌握大自然瞬間成爲永恒的美麗，不僅讓玩家的視野無限的延伸，更開創了一個電腦與藝術結合的新境界。



檢索作品用的幻燈片圖集

此外，這款光碟的單元片頭部份是値得特別介紹的，曼妙輕柔的音樂陪襯著一闕中國古典詩詞，丰姿綽絕地款款舞出秋收、秋意、秋愁、秋夜，與照片的欣賞相映成趣，讓人沉醉在如此動人的意境中，只緣在此秋中，欲看早已忘言。對於喜愛攝影的玩家來說，「秋之林」是一片値得典藏的多媒體光碟。

郎靜山先生所寫的序言



在厚達兩百多頁、全銅版紙印刷的『魔法門外傳三合一攻略全集』中，究竟有那些精彩的內容呢？

1、『星雲之謎』的完全圖文攻略

可怕的席恩王假扮羅蘭王子來到星雲世界，不僅慫恿伯洛克國王找尋第六片魔鏡，還聯合野心勃勃的達松格巫師，將王國的首席法師克羅多囚禁了起來。這一切的背後，究竟有什麼陰謀呢？

2、『黑暗魔君大反撲』的完全圖文攻略

在你打倒席恩王之後，發現原來真正的主使者是亞拉瑪，君臨黑暗勢力的帝王。他不僅控制了另一面的黑暗世界，還打算派遣席恩王來征服星雲世界。雖然席恩王被打倒了，但是，亞拉瑪是不會就此罷休的；在某一個地方，你將會遇到成群結隊的席恩王所組成的軍團．．．

3、『決戰星雲世界』的完全圖文攻略

雖然你已經打倒黑暗帝王亞拉瑪，但是你的任務仍然尚未完成。爲了星雲世界及黑暗世界的將來，你必須讓這兩個世界合而爲一。首先，你得救出被囚禁在某處的羅蘭王子。如果夠膽量的話，也可以向史上最強大的生物－巨龍挑戰，以證明你的實力。

4、183種怪物的圖文資料

在此收集了星雲世界及黑暗世界的所有怪物，不僅刊登出牠們的圖片，還列出完整的屬性資料，讓你在戰鬥時能夠知己知彼，百戰百勝。

5、特殊技能、物品、法術的所有完整資料

在本部份將爲你介紹『魔法門外傳』中所有的人物附加屬性、物品及其附加能力，以及法術的所有資料。讓你在征戰途中更能掌握所有的知識，以早日完成任務。

6、兩個世界的大張全彩地圖

隨書附贈『星雲世界』及『黑暗世界』的世界地圖，在上面標註了特殊的建築物及地點，週圍還有區域座標供你參考。

2月正式推出，敬請期待



- 軟體世界雜誌自三月號（72期）起，正式調[redacted]
- 每期零售價爲新台幣120元
- 每月15日出刊
- 請洽各地電腦經銷商、書局、書報社
- 訂戶價格（限台灣）

全年（12期）	1300元
半年（6期）	650元

- 劃撥帳戶：謝明奇
- 劃撥帳號：40423740
- 舊訂戶請註明訂戶編號，以利作業
- 請利用本刊劃撥單或郵局劃撥單，逕向各地郵局劃撥
- 若需掛號寄書，請另加新台幣294元（全年）之掛號費，否則一律以平信寄出
- 訂戶地址若有變動，請於出刊前一個月，來信或來電更正，電話：07-3848088轉295，或服務專線：07-3841505

地址：高雄市三民區民壯路61號軟體世界雜誌訂戶

葉曉嵐

皇城爭霸 鹿鼎記



感謝各位的支持



猜猜看汽球裏面有誰？



End



君臣同樂，來段恰恰如何？

小寶：眞是自我陶醉

使出絕招，把你宰了



喬裝喇嘛下山

要不是我救他，他那有得賤

抓到為首喇嘛

看我萬獸飛行絕招！

從軟體世界開始報導遊戲消息，就在期待它的出版，沒想到一等再等就是未見其蹤影，眞是可以用「望穿秋水」來形容此事；好不容易經過十八個月的漫長等待後，總算見到它問世。

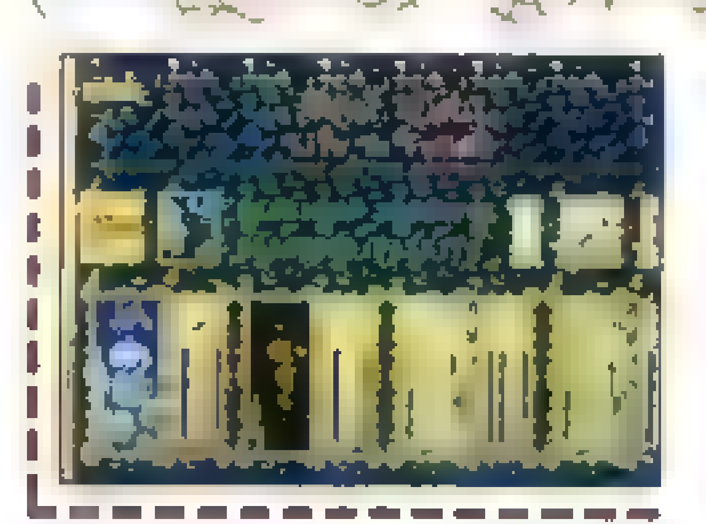
縱觀整個遊戲，與之前幾個金庸小說改編遊戲相比，眞是好太多了，可能是慢工出細活吧！遊戲中沒有再像之前的一些重大缺失，而且保留了原著中逗趣、滑稽的精神，像在少林寺與人參禪，就是蠻不錯的點子！當然遊戲的原創性就稍遜些，這可能也是改編者最難架構拿捏的地方吧！

吳志忠

遊戲進行方式以可愛的各種小工人從事開墾、建築、製造等來拓展勢力，並進而擊敗競爭對手，建立獨一無二的王國霸業。劇情簡單、目的也很清楚；但可不要小看它只有小小的4MB容量而已，比起那些吞噬Hardisk 的怪物，眞是小的可愛。

像爲了供養小工人，你需得蓋農莊、養豬場、磨坊、屠宰場、麵包廠形成整個供養圈，而你還得挖鐵礦、煤礦，製作鋼料，設工具場製工具以提供農夫耕作之用，跟眞實世界的情況蠻類似。而且你若不注重均衡發展，則整個王國將停滯下來。

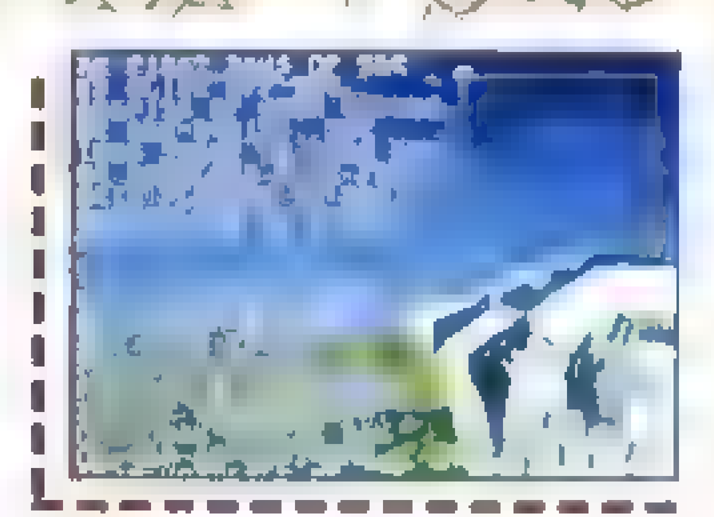
總之遊戲耐玩度頗高，而琳瑯滿目的小屋更是賞心悅目，說實在的它是一套很好的遊戲值得你去玩！



最後的關卡



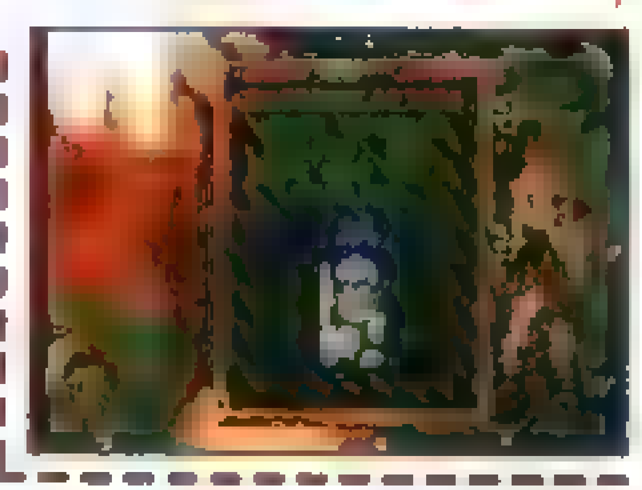
在城上升上國旗



大家再度過快樂平安的日子



這是王城所在





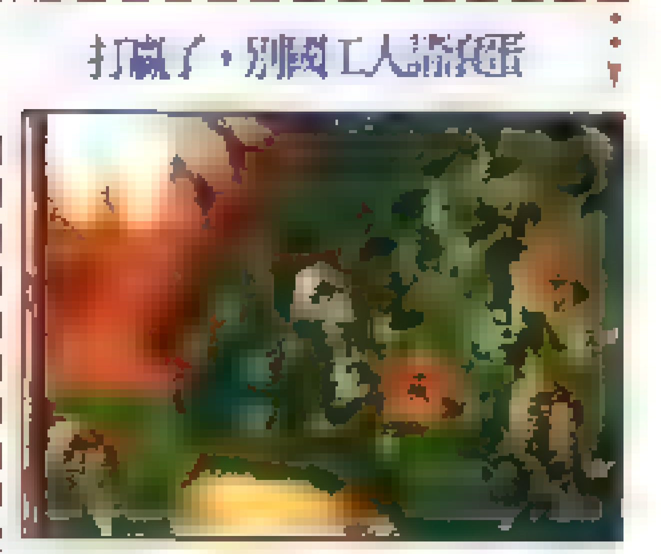
終於打敗所有武士



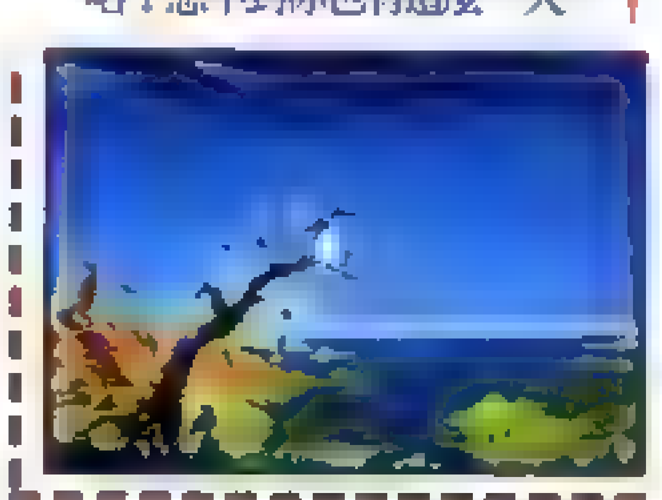
打贏了，別國工人請滾蛋



哈！想不到你也有這麼一天



再嚐勝果，疆界又擴大許多

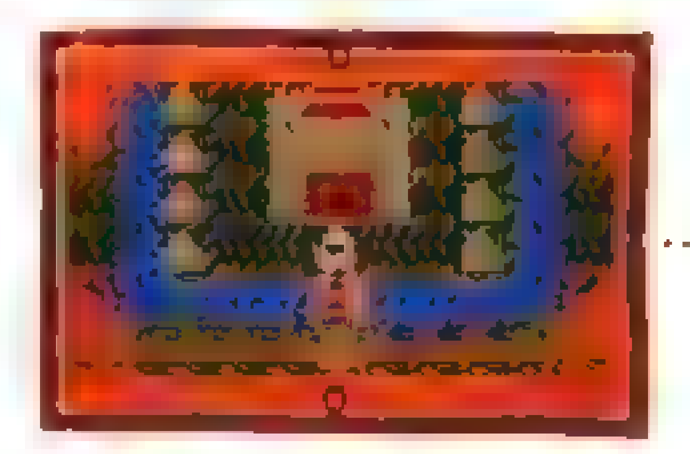


和平降臨大地



吳建德

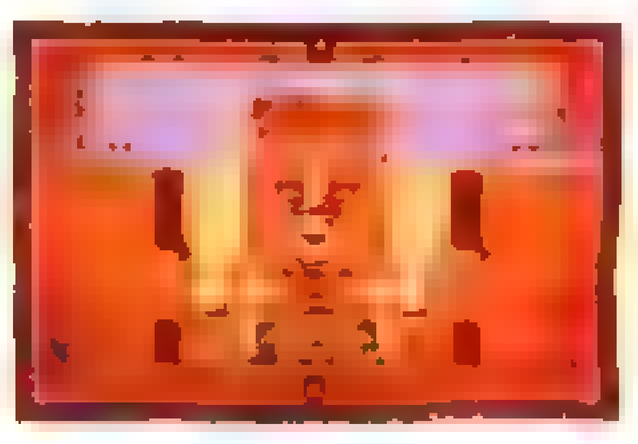
奇門遁甲

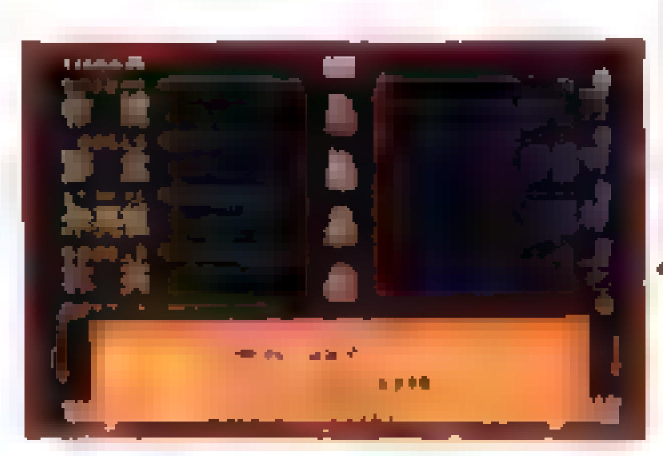

剩下最後的城市，大家努力點


養兵千日用在一時


大家決一死戰吧！

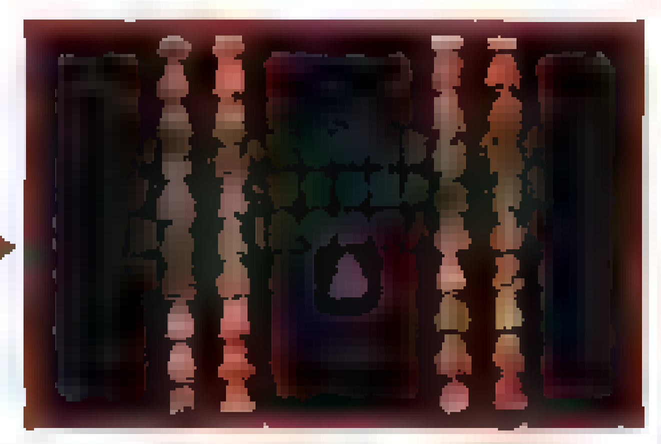

接受歡呼，多爽！


登上九五之尊


全部解決了

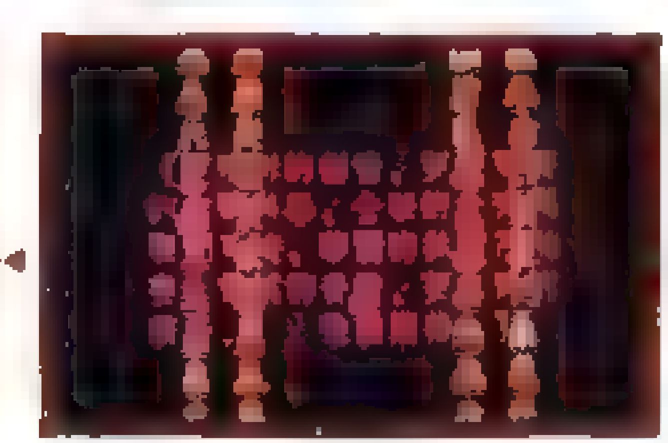

大封群臣


下次的主角要登場了


想退隱還打廣告，太離譜了




您看這造型如何，喜歡嗎？


太臭屁了吧！

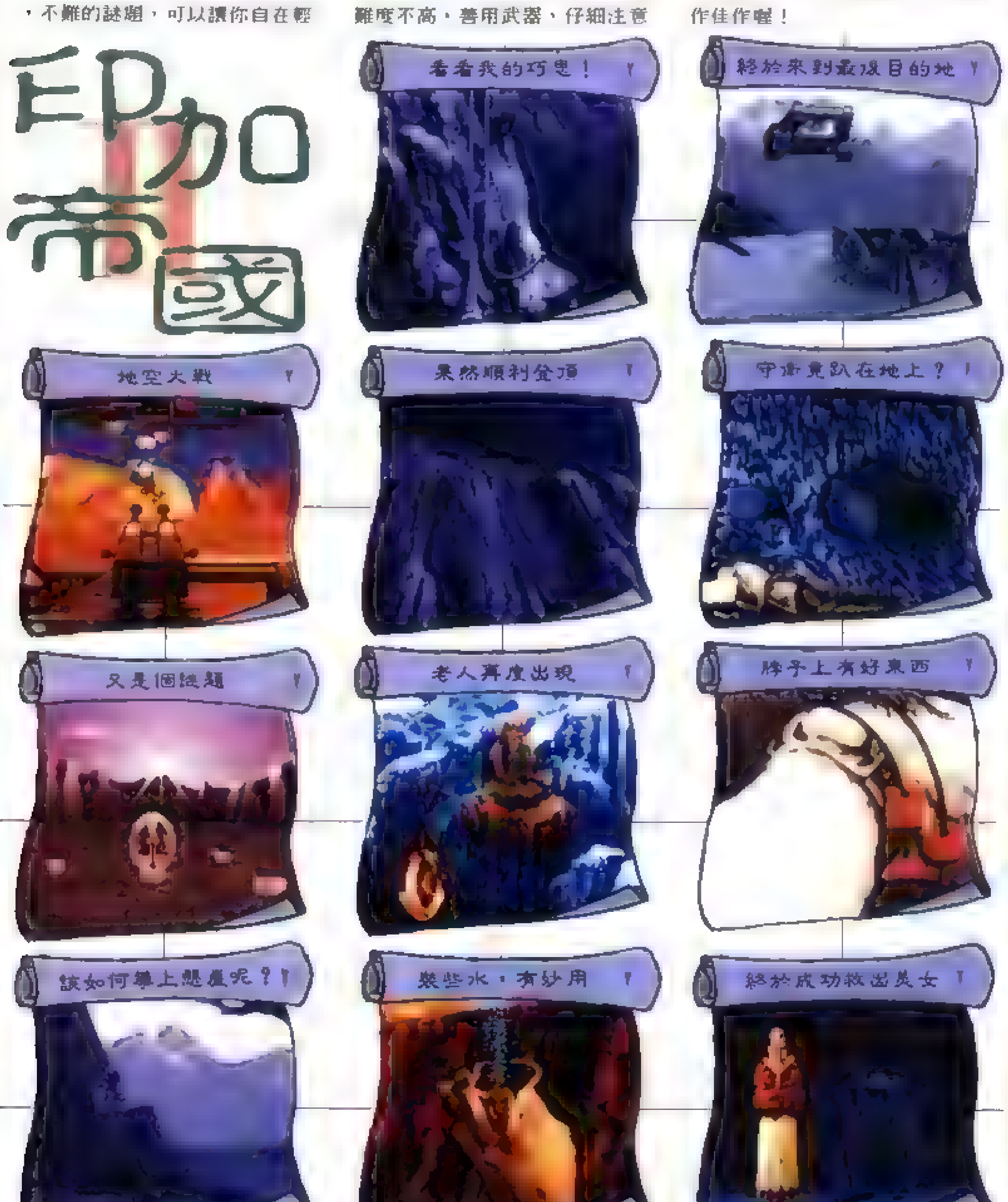
奇門遁甲之九五眞龍是第四屆金磁片獎・銀牌獎的得主，其遊戲內容也十分豐富而且眞正發揮了中國的五術科學，但是很可惜的，畫面差了一點，而且如果能改進遊戲的介面的話，評價一定好很多，而二代神算伯溫希望能改進以上的一些小 BUG，而且多加一些過場動畫，不要拘泥於吞食天地的模式中，這樣才叫做〝中式 RPG〞。

Lupin

在等待"銀河飛將"代"發行前的日子，玩玩此遊戲也是個不錯的選擇！豐富的場景，不難的謎題，可以讓你自在輕鬆的遨遊於古印加帝國的文化與景色中。

太空戰鬥刺激性十足，而且難度不高，善用武器，仔細注意雷達可輕易克敵制勝！雖然戰略性和敵機 AI 不高，但精緻圖形和逼真音效，仍是頗值一玩的動作佳作喔！

印加帝國





羅世帆



鈦戰機

經過了長期的努力奮鬥，終於將鈦戰機給玩完了。脆弱的 Awing、Bwing、Ywing 和 Xwing——全被我當鴨子一樣來打。

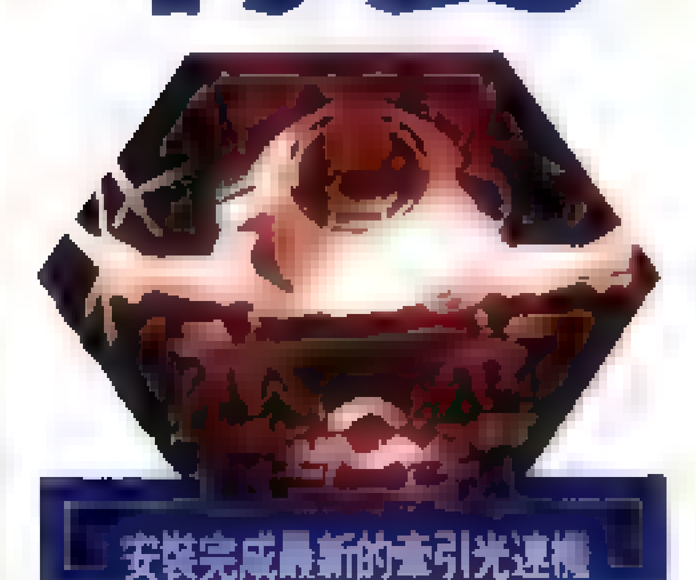
鈦戰機這一片遊戲，不論是音樂、音效、流暢度……等，全都是一流的，比 Xwing 進步了不少。

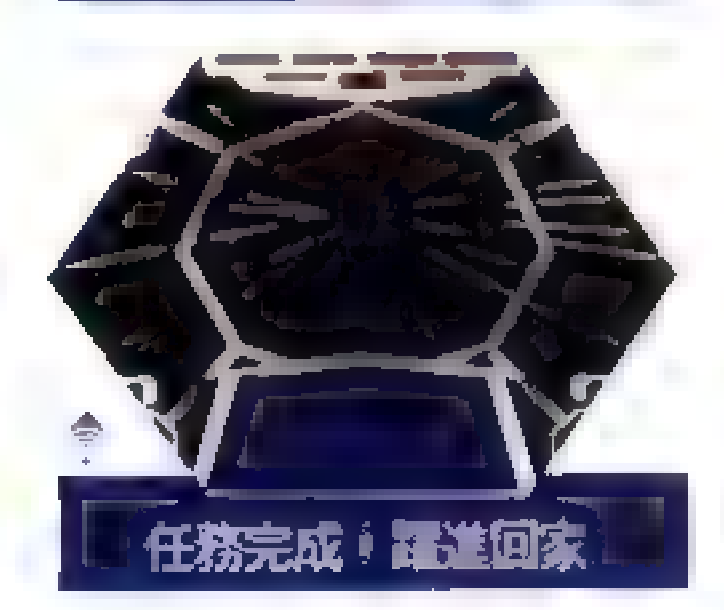
坐上了鈦式防衛者，有說不盡的快感，令你嚇到的是，速度竟可達 280 左右，使得後面幾個任務簡單得出奇，連菜鳥都會打（除非你比菜鳥還爛）。

由盧卡斯製作的鈦戰機遊戲，值得去買（玩了就知道有多棒），使你也嚐嚐當壞蛋的滋味（帝國軍）。

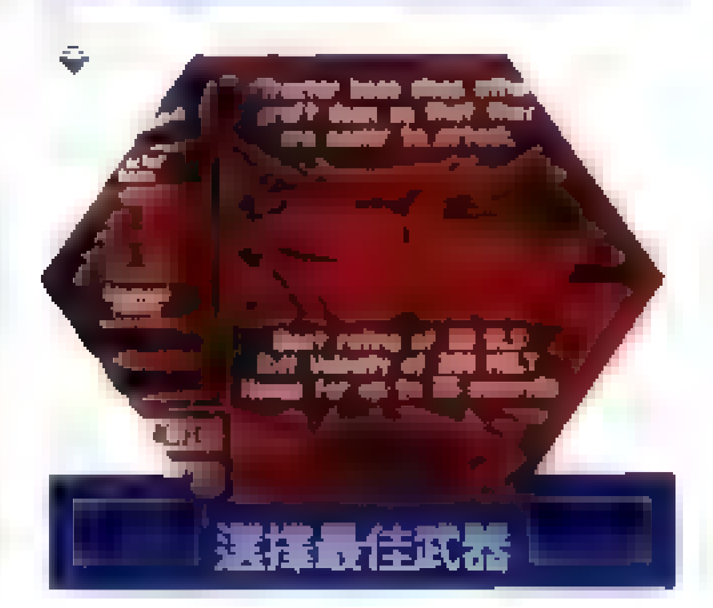

躍進完畢，返回帝國艦


進入皇帝的宮殿


安裝完成最新的牽引光速機


任務完成，躍進回家

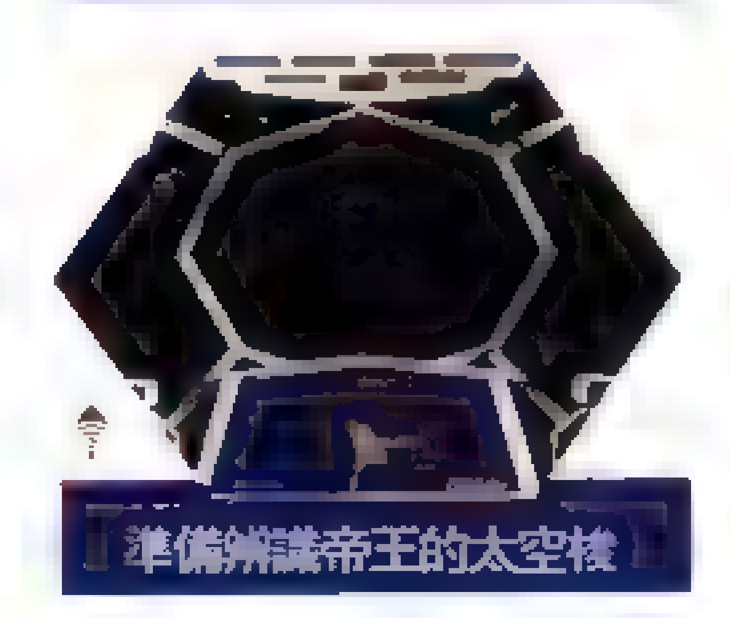

要在這裡使服侍帝國的人榮耀

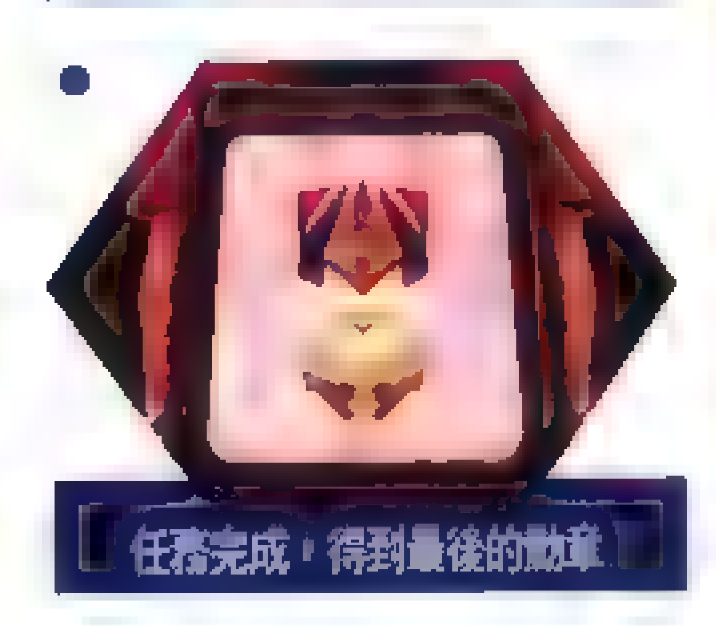

選擇最佳武器


消滅索隆上將的旗艦（Glory）


帝王親手頒發勳章


鈦式防衛者出動


準備辨識帝王的太空梭


任務完成，得到最後的勳章

T.M.C

【中文版】三國志 IV

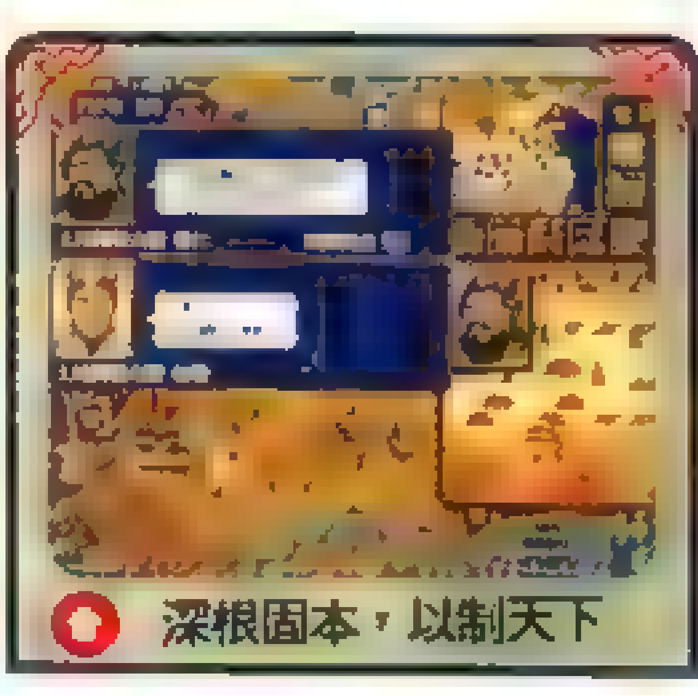
遙想當初的三國Ⅱ不知陪伴著筆者渡過多少個漫漫長夜，眞是往事不堪回首，轉眼間三國志已出到第四代了。對於身為三國迷的我，這個消息，著實讓我內心激盪許久。能夠透過螢光幕而與千古風流人物心靈交會，以補晚生之憾，實是人生一大樂事。

尤其這一代的三國志加重了智謀的份量，使玩家更能體會到三國演義的精神。而在畫面的表現也仍舊未令人失望，唯一可惜的是，在音效部份稍嫌薄弱，連主題曲都不堪悅耳，無法與內涵相得益彰。

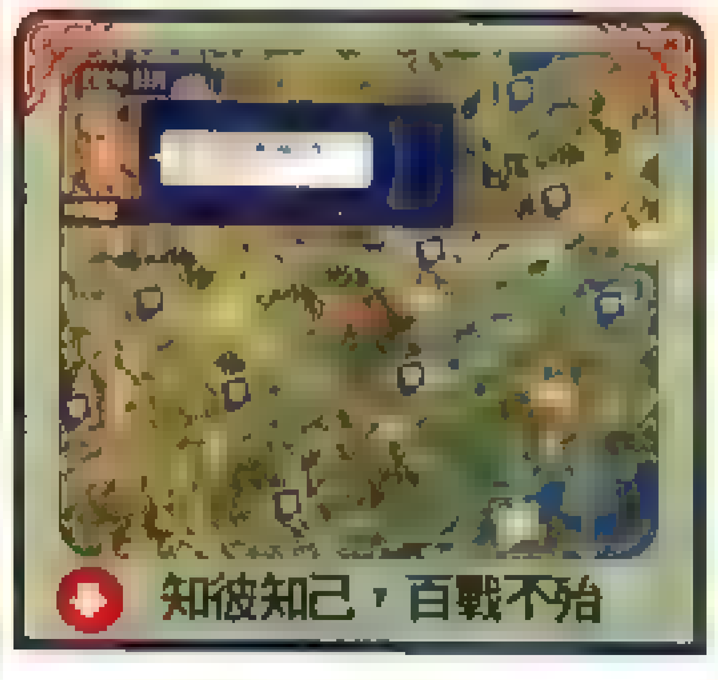
整體來說，它仍是一個不錯的遊戲，所以我已經開始在期盼第五代的出現了。

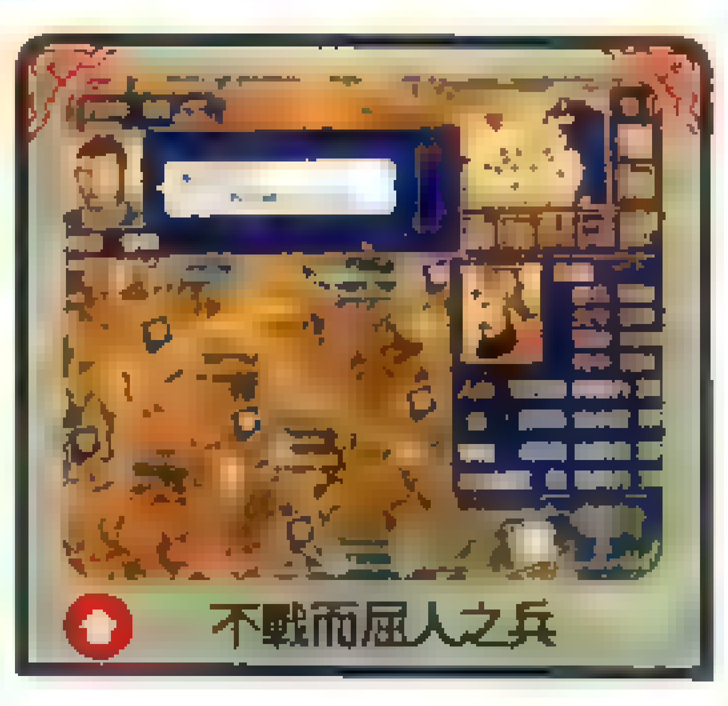

以德服人，百姓歸心

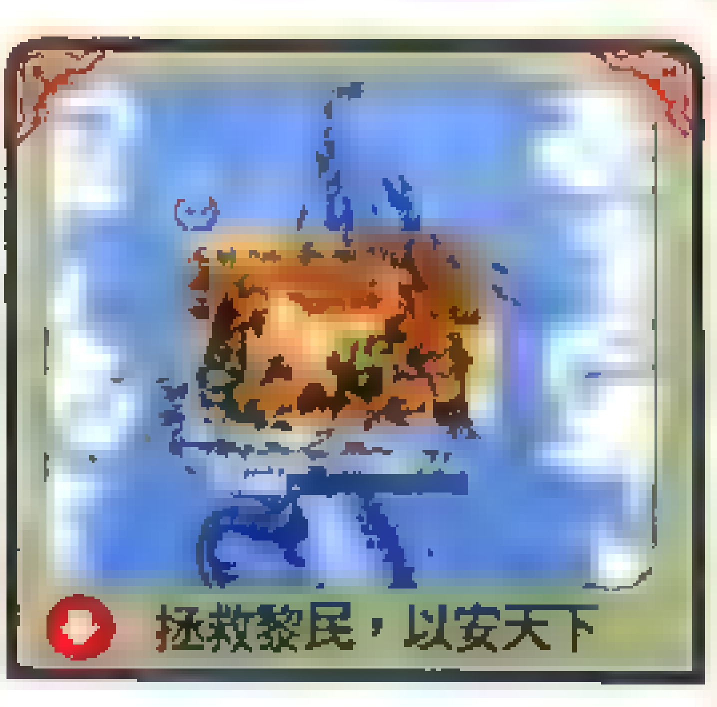

談笑間，強虜灰飛煙滅

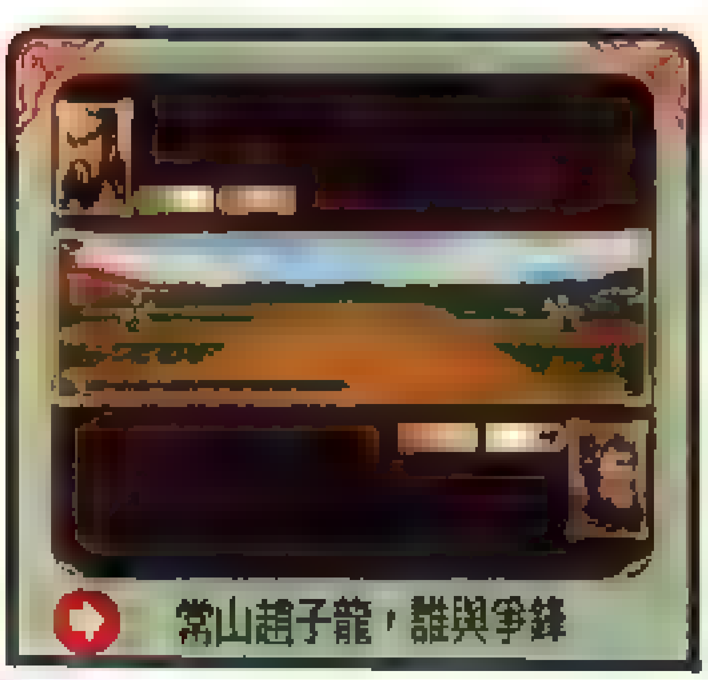

深根固本，以制天下


開疆闢地，非我莫屬

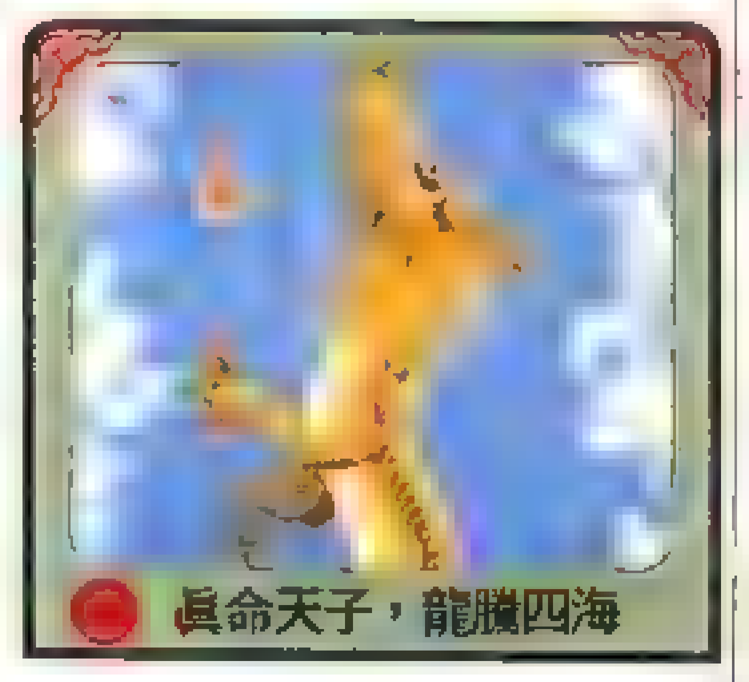

知彼知己，百戰不殆

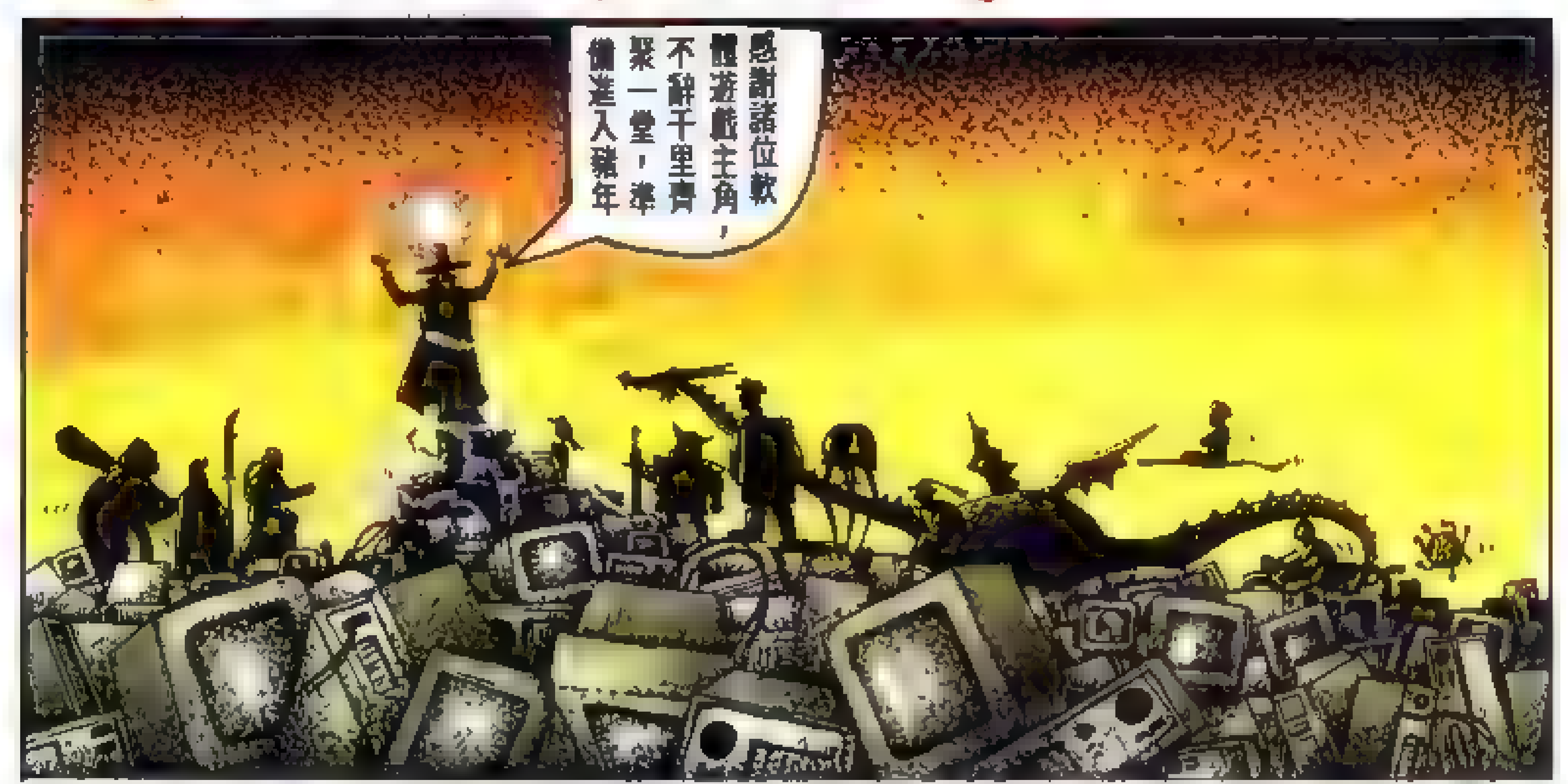

不戰而屈人之兵


拯救黎民，以安天下


常山趙子龍，誰與爭鋒


能用眾智，劣勢變優勢

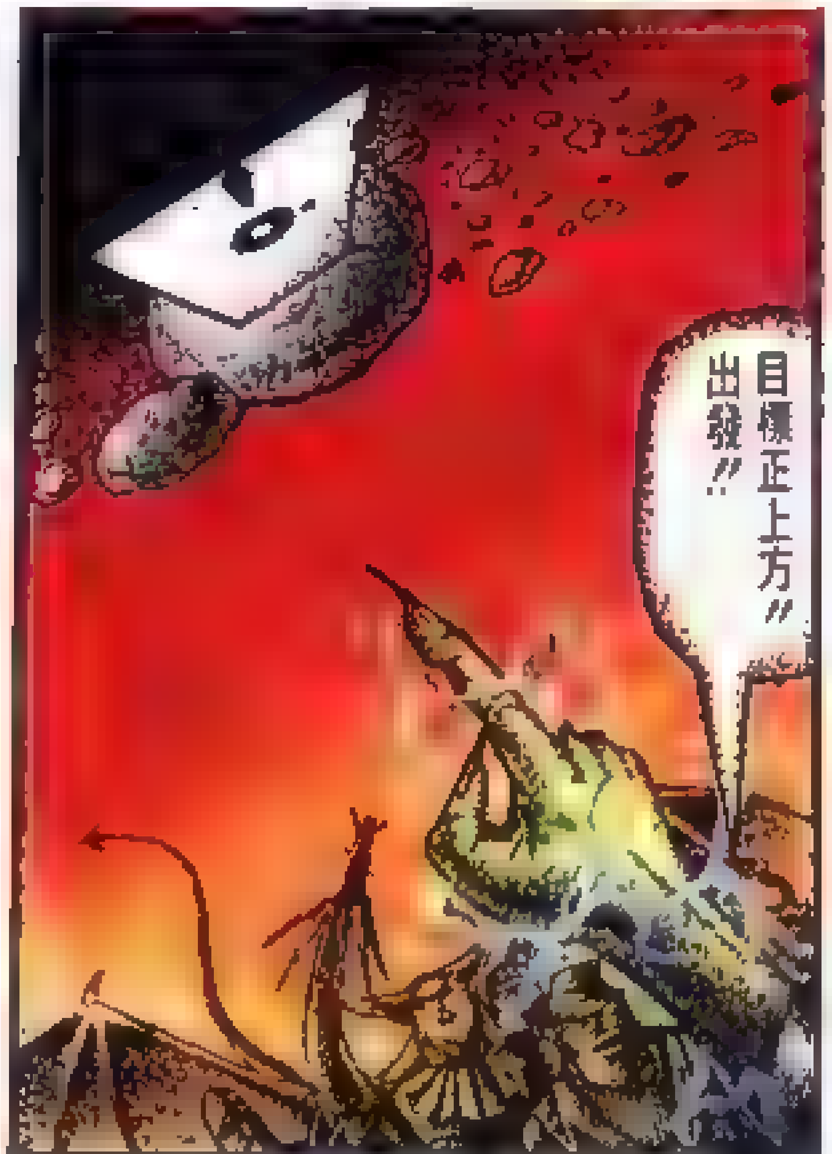

眞命天子，龍騰四海



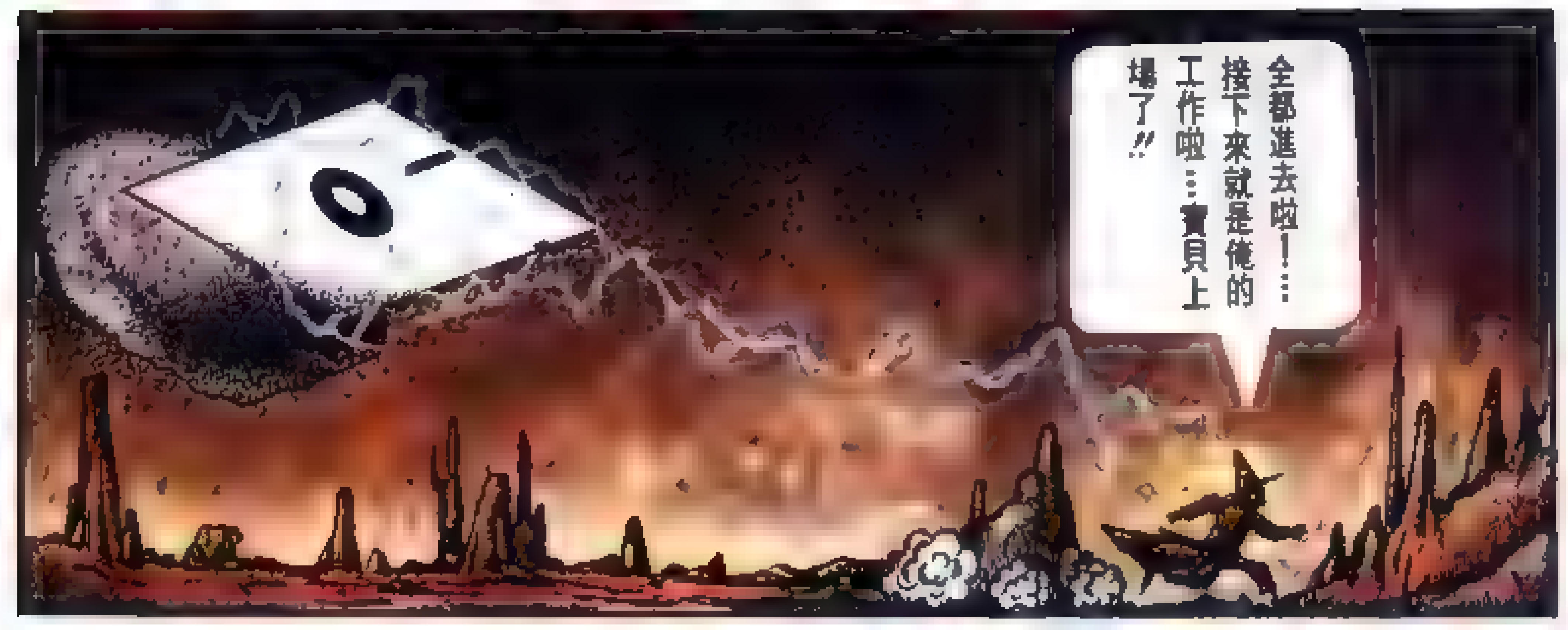
豬年豬希望⋯不！是新希望！我想到了一個 Idea 向讀者拜年⋯

看哪!!拜年的舞台已經升起⋯⋯

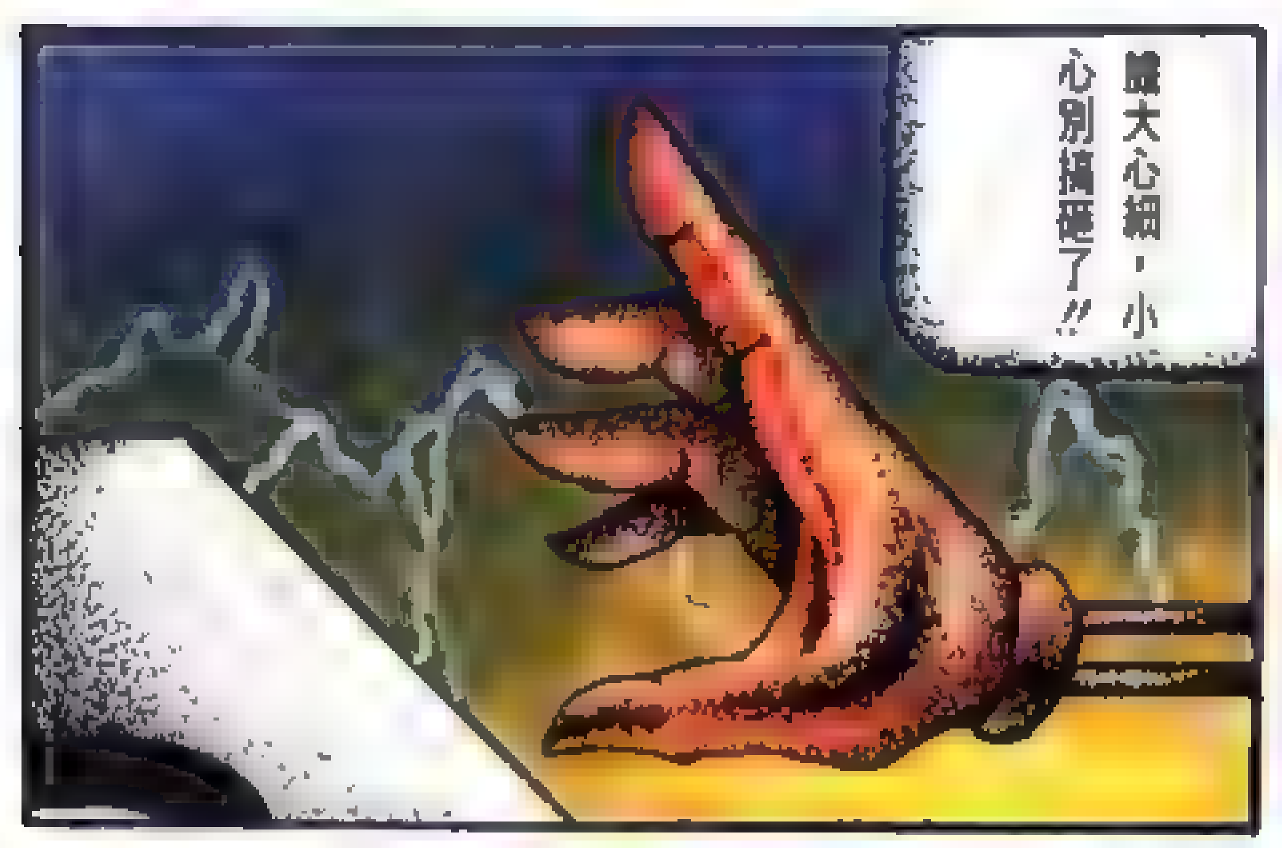

GO!


目標正上方!!
出發!!

SUU!!
快啊!!遲不能向讀者
拜年就各憑本事啦!!



全都進去啦！…接下來就是俺的工作啦…寶貝上場了!!



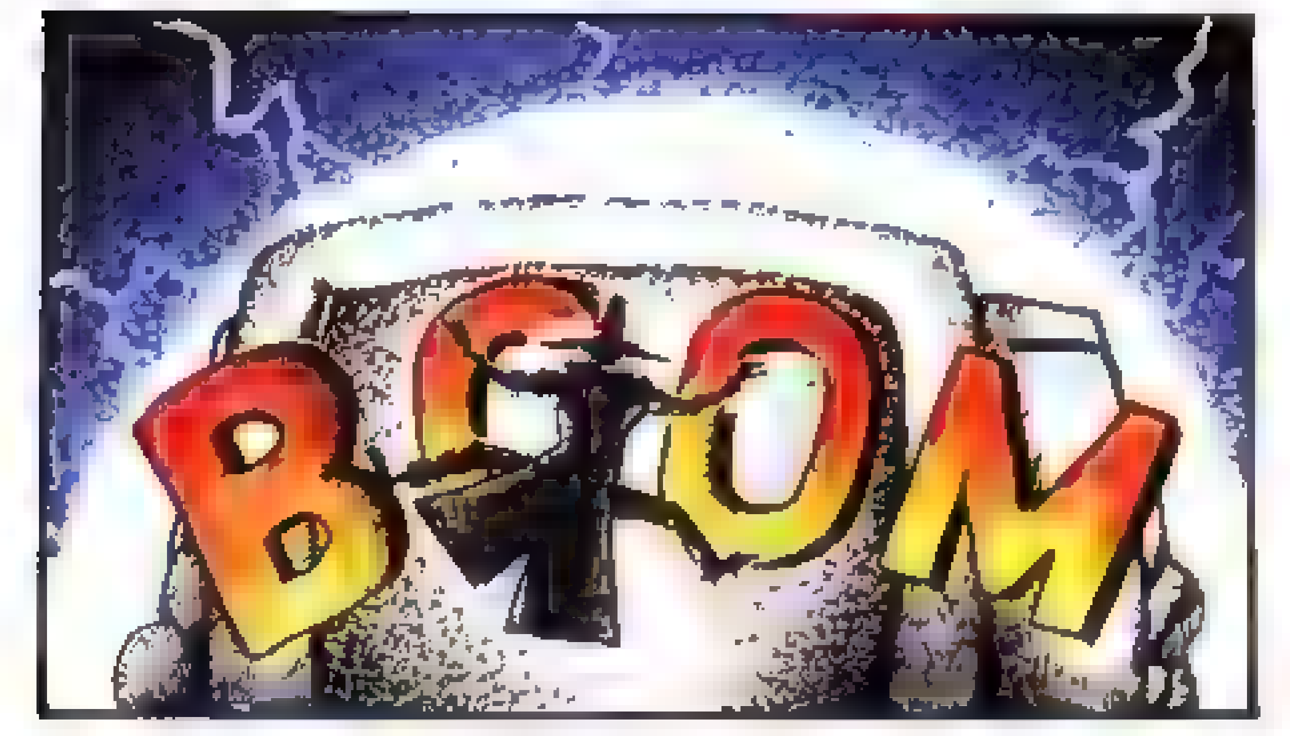
膽大心細，小心別搞砸了!!

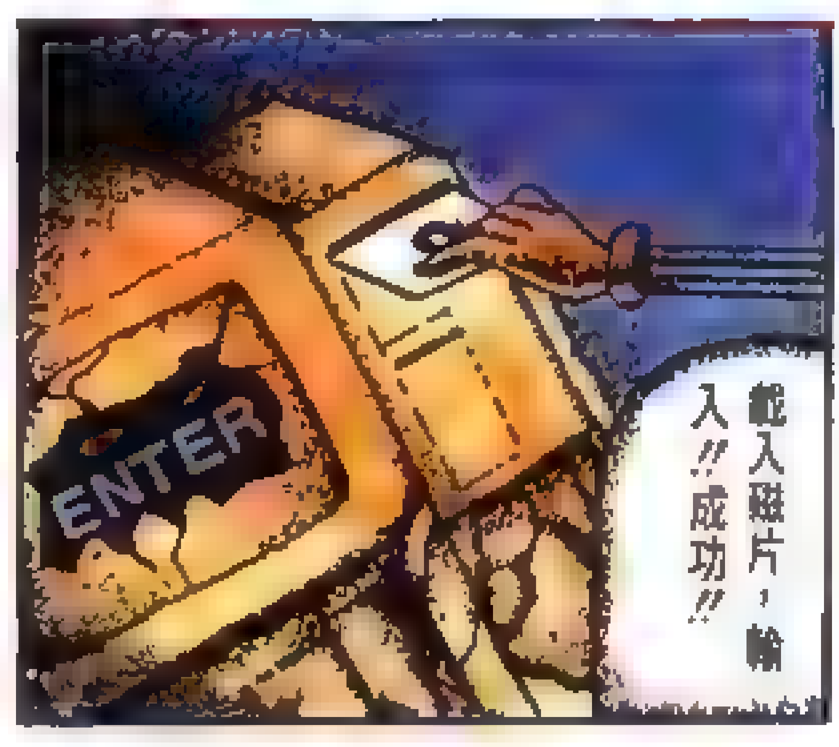


KA!







新年到，買新衣……
……國王的新衣
本妖乃魔道，本魔乃妖道……
全世界知道……
二、三壘有人，投手準備投出……快速下墜……
武術大拍賣？
我可不想買到……
新年到，買新衣，……你的……一定要指在我的鼻子上嗎？
好高好遠好正點……哇……HOMERUN……
是誰?!就把我們的大圖改貼"軍公教通用"喔!!
幸福滿貫新春如意
就一諸位讀者
輕鬆一下軟體世界雜誌
哈哈……這豬年喲

豬年大運 諸事大吉

THE END

提供您國外遊戲最新情報

新 GAME俱樂部

/ TODAY

Wing Command 3 : Heart of the Tiger



Under a Killing Moon



各位讀者大家好！歡迎各位再次閱讀筆者的「新GAME俱樂部」專欄。自從上次寄回稿子之後至今也過了一個半月左右的時間了；在這個不到2個月的短短時光中，也發生了幾件遊戲中的大事。例如：繼「Under A Killing Moon」的破天荒發行了4張光碟片後，「Wing Commander 3：Heart of the Tiger」也緊接著發行了4張光碟片！為什麼4張光碟片成了目前的趨勢了呢？原因十分多，但是筆者個人認爲：受到以往「第七位訪客」的影響不小。目前離「第七位訪客」發行日期大約有2年左右了吧？可是在許多遊戲的暢銷排行榜上依然是前十名內。其實排行榜有多種，最普遍的是玩家票選的，另一種則由經銷商的出售總量來計算。在理想狀況（沒人盜版及做票）的情況下，這兩種排行榜應該有近似的結果才對；但實際上並未如此！最常見的情況是：某些磁片版的遊戲深受玩家喜愛，但銷售量平平。至於其中原因大家也是心知肚明的。可是無論用什麼方法來估計，光碟版的遊戲，尤其是「第七位訪客」總是雄踞在排行榜上不下！這透露的訊息是：光碟片因盜版不易，所以

玩家幾乎都持有原版的！其實盜燒光碟片雖比盜版碟片難了許多，但並非不可能。目前在美國一台倍速光碟燒錄機的價格已不到 2000 美元了，而空白光碟片則要 10 ～ 15 美元。想想看，當遊戲市場約 50 ～ 70 美元卻包含了 4 張以上光碟時，盜版的情況必須消失！沒想到當光碟普級時，竟也是盜版式微之時。由於以上多重的好處，目前絕大多數的公司也都以發行光碟片爲主了。

筆者感到有趣的是：當美國各大遊戲出版公司都早就把發展主力轉移到CD-ROM的現在，台灣的廠商依然固守城池，絲毫不爲所動。其中原因不知是技術問題無法獲得解決，還是消費群的定位不同所致？在筆者眼中，也許後者的可能性較大。筆者來美五年有餘，對於美國人的一些哲學也是印象十分深刻。他們常鼓勵人們要「 Think Big ！」意思是：眼光要放得遠！這也許也是某些產品超級成功的因素之一吧！筆者由於現階段工作性質的關係，可以和許多美國遊戲公司的公關朋友打交道；從他們提供的一些資料中發現到，某些十分暢銷的遊戲的銷售量是幾佰萬套！沒錯，幾佰萬套！隨便算一算就知道其中獲利有多少，難怪這些公司動輒百萬美元的投資經費放在新 Game 的研發上了！像是剛剛提到Origin公司的 Wing Commander 3 的研發經費就超過 400 萬美元!!!台灣因爲市場容量遠比美國來得小得多，短期之內不太可能有任何公司有如此大手筆。筆者只是希望大家不要忽略了發展光碟軟體的必然趨勢，否則失去了先機，往後再追趕就更難了！

另一項有趣的觀察是：許多美國雜誌到了歲末年終常會把過去一年的銷售情況報表登出，像是發行量及訂戶的數量等等。因爲這些數據對各廠家刊登廣告的意願有很大的影響！像是十分有名的「 PC Magazine 」去年中平均每月發行一百二十五萬本，其中訂戶超過90% 。至於和各位 Game 玩家有關的「Computer Gaming World 」每期發行量約 18 萬份，訂戶也超過90% ！其實若是把人口比例及市場容量的因素考慮進去的話，我想「軟體世界雜誌」的成績也算是不錯的了。只是不明白的是爲什麼台灣雜誌用訂的比零買的便宜不了多少錢。不像在美國訂戶付的錢大約是零售價格的一半而已？

在正式進入正題之前，還有一個重要的趨勢必須向各位報告一下的。相信各位從各種報章雜誌的報導中也漸漸瞭解到 1995 年將是個人電腦的另一個轉型的年代，因爲今年， 32 位元的作業系統終於要取代 16 位元的作業系統了。雖然目前 Windows4.0或稱 Chiago 或 Windows 95 尚未出版，但市面上 Windows NT3.5 版及 IBM 的 OS/2 Warp 3.0 已是道地的 32 位元作業系統了。其中尤其是 OS/2 Warp 最值得大家注意。這話怎麼說呢？在這個作業系統交替轉型的期間，遊戲發展業



者可說是最瘋亂的一群了；因爲其它商用軟體的研發行動早就展開，可是遊戲的發展因限於系統資源的取得及應用較爲複雜，所以在這一波世代交替的過程中倒有些不知所措了。好在目前研發作業系統的Microsoft 及 IBM 也深切了解到這一層關係，也特別發展了不少介面供遊戲發展之用；關於這一點，筆者以往也或多或少介紹了一些。 32 位元的作業系統比 16 位元的兄弟好得多，這是無庸置疑的。但是目前選擇也不少，到底應該選那一個呢？ Windows NT3.5雖強大，但至少要 12 到 16MB 的 RAM ，顯然不太適合一般使用者。 Windows 95 尚未發行的消息。筆者認爲：在 Windows 95 尚未發行前， OS/2 Warp 是最佳選擇。其中有幾項十分重要的因素。第一點， OS/2 Warp 只需要 4MB 的 RAM ，從設計之初就是要供一般大眾的使用要求。大家都希望能有越多的 RAM 越好，像 OS/2 Warp 這種只要 4MB 就可使用 32 位元高級享受的貼心設計實在可謂嘉惠各位使用者的作法！不過要想充分享受 32 位元的境界還是要更多 RAM ；只不過 4MB 的 RAM 把各位引進門，其它的還得靠自己努力修練才行。第 2 點，也是最重要的一點，那就是 OS/2 Warp 能更優越地執行現存的 OS/2 、 DOS 、以及 Windows 的軟體！以往 Windows 3.1 出版之際曾宣稱可穩定而多工地執行多個 DOS 程式，經過了這麼多年，大家也漸漸體認到 Microsoft的話的可信度有幾分了！而 OS/2 則一直標榜著：「比 DOS 更好的 DOS 、比 Windows 更好的 Windows ！」。如今 OS/2 Warp 更上一層樓，使 DOS 程式達到了前所未有的穩定及速度！目前有許多在 DOS 下執行的遊戲經反覆測試的結果顯示：這些 DOS 的遊戲快樂而穩定地在 OS/2 Warp 下以更快的速度執行呢！也許您總感到您的電腦在玩 Game 時慢如牛步，卻沒有足夠的錢昇級到更快的電腦（筆者就是如此這般活生生，血淋淋的例子！）的話， OS/2 Warp 真的是不錯的考慮！第 3 點， OS/2 Warp 可突破 DOS 中 640K 的束縛！大家不必再爲不同的遊戲使用不同的開機片了。而且也不必因爲遊戲的程式設計師在設計之初沒用到 386-extender 或 4G/L 之類的東西，而使你的 486 玩起來像一台 286 了！第 4點，許多遊戲公司也開始發展 OS/2 的遊戲了！像是 DOOM For OS/2以及 Simcity For OS/2 等等。俗語說：「殺頭的生意有人做，賠錢的生意沒人做。」這些人的頭腦動得夠快才能在 OS/2 的市場上佔有一席之地。他們都不怕，你還怕什麼？第 5 點， OS/2 Warp 的全方位設計，使用者免傷腦筋。程式自行測知你系統中

新 GAME俱樂部

的各項軟、硬體配置。此外， OS/2 Warp 中也附有文書處理器、試算表、傳真功能的軟體，更棒的是，爲了因應未來 Internet 的必然趨勢，它也包含了上線的服務等等。總之，筆者強烈向各位介紹 OS/2 Warp！

說到這裏，大家一定感到這一次筆者的廢話怎麼比以往還多呢？不過各位看倌若再繼續看下去就知道還有更多廢話還沒說完呢！本來也不想說這麼多了，但是最近有那麼多重要且和大家切身相關的消息，若不通通一口氣向各位報告，很可能會危害各位讀者權益！筆者相信大家只要再耐心看下去，一定會有收穫的。筆者這個專欄在「軟體世界雜誌」上也生存超過一年多了。一年多來許多事物的變遷也是快得令人目不暇給。筆者也深切瞭解到唯有求新求變才是生存之道。所以目前正醞釀把本專欄的方向進行一次轉型。至於轉型的方式及技術上的細節問題也努力和主編大人商量之中。讀者若有任何意見，也希望能熱情反映。本次專欄則以過渡期的筆法，爲各位介紹一下和各位遊戲玩家息息相關的各項消息及新 Game 動態。

【新聞提要】

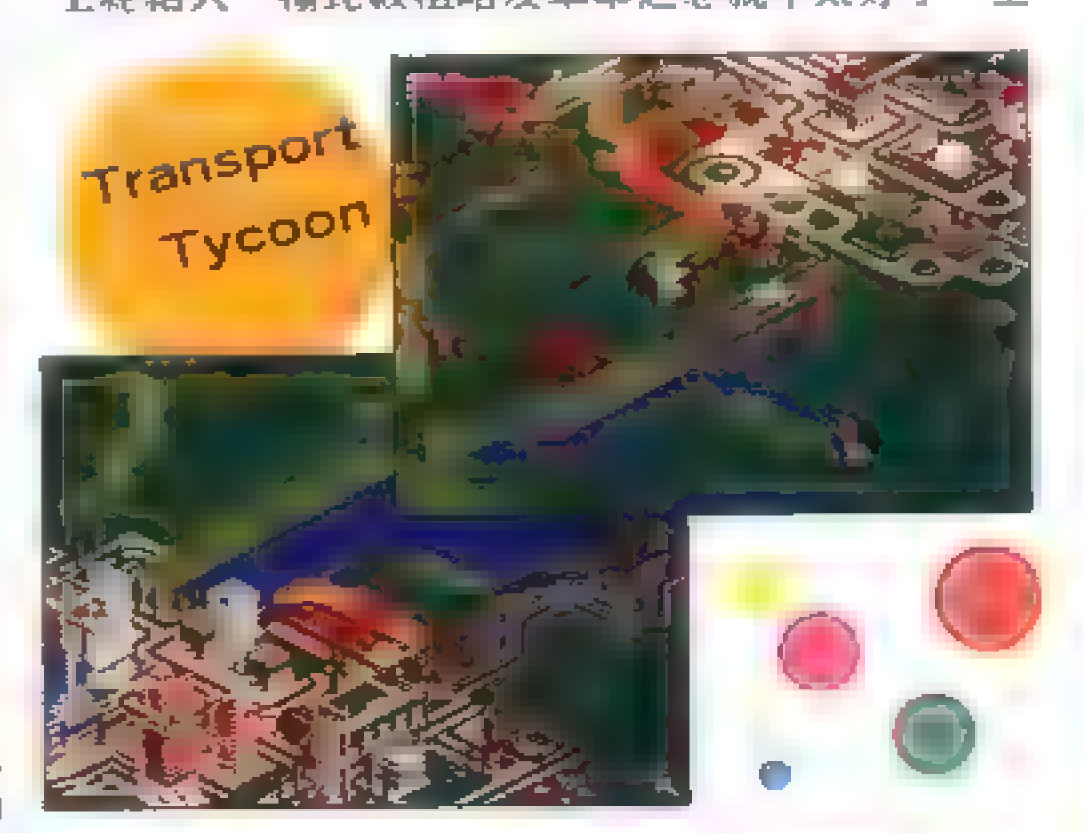
〔●美國冬季休閒軟體展（ Winter CES ）將在 1 月 6 號到 9 號在內華達州的拉斯（ Las Vegas ）舉行〕休閒軟體界的年度大拜拜又要開鑼了。雖然筆者工作性質是報告新 Game 及市場動態，所以總是很想面對面地和一直保持聯絡的公關朋友們直接討論他們新 Game 的計畫。不過有種種因素以至一直不能成行，爲各位服務。希望有一天能去得成才好！現在唯一的希望是：那位被公司青睞的幸運人士可否在會場爲筆者向那些公關朋友問聲好！因爲每次展覽會結束後，那些公關朋友們總會向筆者問候：爲何在會場中沒有見到筆者之類的問題；筆者也不知該如何回答。

〔●執 CPU 牛耳的 Intel 公司總裁於 12 月 20 日宣布要召回市面上的Pentium晶片！〕由於前幾期專欄中筆者曾提到有些 Game 非得要有 Pentium 機器玩起來才有夠爽。不知是否有讀者等不及就搬了台 Pentium 電腦回家了呢？現在各位讀者要注意了：如果你還沒來得及扛一台 Pentium 機器回家的話，那很好；你最好再等一下。若是你凡事一馬當先，已經用 Pentium 好一陣子了，那你最好考慮把 Pentium 的 CPU 寄回 Intel 要求換新！原來在 1994 年十月份的時候，維吉尼亞州的一位教授發現他的 Pentium 電腦竟然在運算過程中會出錯！他爲了想知到底是他的 Pentium CPU 有問題，還是 Pentium CPU 本身設計的錯誤，於是他利用了 Interent 的 Newsgroup 把他的困惑公諸於世。這一下可好了，擁有 Pentium 機器的人一試，竟然發現這一問題是 Pentium 的浮點運算單元失誤！ Intel 經過仔細測試結果發現這項失誤發生的機率是 90 億分之一，並希望大家不要恐慌！可是 Pentium的浮點運算題功能強大的最重要因素之一，一旦密集使用此一功能，問題就嚴重了，於是怨聲載道；使用者對 Intel 的聲望價大幅下滑，許多重要工作也不敢再依賴 Pentium 機器！由於此事件茲事體大，影響到的是那流通在外的一、兩百萬顆 Pentium CPU的使用者。於是 Intel 只好忍痛在 12 月底宣佈全面召回市面上的 Pentium 晶片！據估計，此舉將造成 Intel8 ～ 10 億美元的損失！其中還不包括本事件對 Intel 公司信譽的打擊！此外許多公司也同時宣佈暫時不賣 Pntium 的機器了！由於 Intel 目前打算把回收的 Pentium 晶片 " 修理 " 後再出售，勢必造成在未來 3 到 6 個月內 Pentium 的流通量暴增，售價必然大幅下跌！看樣子，這次真的有好戲看了！

【新 Game 傳真】

● *Microprose*

這個公司大家一定是耳熟能詳了吧！當絕大多數的主要作品都轉移到CD-ROM之際， MicroProse 卻堅守陣地，絲毫不爲所動。沒想到這些遊戲一個比一個暢銷，一點兒也不比其它光碟版遊戲遜色！像是已經雄踞在各主要排行榜不知多久的 Master of Orion 。而新近作品像是 Colonization 、 Master of Magic 以及 X-COM ： UFO Defense 等等的遊戲，在在顯示：雖說光碟已是未來趨勢，但是只靠著把光碟片塞得滿滿的遊戲並不能動搖消費者的口袋的。 MicroProse 終究還是會加入CD-ROM的行列的，但是筆者希望短期之內能稍微加強一下畫面的處理。要不然遊戲是很吸引人是沒錯，但是畫質上總給人一種比較粗略及草率之感就不太好了。上



期筆者提到的「運輸大亨」（Transpor Tycoon）就好多了。因爲 Game 也和人一樣，"內在美"和"外在美"都十分重要，不可偏廢才好！說到了「運輸大亨」使得筆者想到了另一個大亨遊戲，那就是MicroProse公司發展中的「Pizza Tycoon」（比薩大亨！）。看樣子各位玩家在做完了"模擬"的'市長'、'農場主人'、'交通部長'之後，也可以實實義大利人的最愛—「比薩」！筆者在想：要是這一款遊戲也意外地暢銷起來的話，搞不好台灣的廠家也會發展一些像什麼「肉圓大亨」、「蚵仔麵線大亨」之類的遊戲呢！不過我們先來看一下這一個「Pizza Tycoon」吧！「比薩大亨」中玩法共有兩種模式。一種叫「自由式」，是一種沒有預設目標的玩法，玩家們可以自由發揮想像力，因而稱爲自由模式。另一模式則叫「任務模式」，望之生義就知道電腦爲玩家設定目標。整體而言，「比薩大亨」可讓玩家由經營一家比薩店開始；玩家也必須考慮開店的地點啦，顧客的口味，廣告方式及新式比薩的開發等等。相信喜愛模擬類遊戲的玩家不會願意錯過它的。



此外，前一陣子十分受歡迎的 Master of Magic 近期也要推出 1 2 版的光碟版。這一次至少也會在畫面處理上加強，其它像是人工智慧的部份，法術也更加多彩多姿了。有趣的是：玩家也可以利用的各項外交指令也做了適度調整。Spirit 也可渡水而不需抑賴船隻等等。不曉得在台灣要代理「魔法大帝」的第三波是否也將引進光碟版？其實在筆者



爲各位介紹各類遊戲新知時也希望大家都能掌握一些未來市場的動態。目前光碟機已成爲電腦的配備之一了，但是 2 倍速光碟機是否夠快？其實這很難說。不過可以確定的事情是：4 倍速的光碟機已由前一陣子 800 ~ 1000 美元的天價跌到目前約 350 ~ 400 美元的價位。萬一廠家繼續量產及削價競爭的話，搞不好在 1995 年時，2 倍速光碟機也將面臨淘汰的命運。許多人對光碟機的抱怨就是速度依然太慢。不過已經有公司宣稱它們利用 Cache 的方法把您家中的 2 倍速光碟機變成一台 16 倍速的光碟機！其實這種想法您是否感到似曾相似呢？還記得多年前大家覺得硬碟太慢而想出把多餘記憶體轉換成RAM Drive的故事嗎？其實只要 RAM 夠大，許多問題都可以解決。總而言之，現在連 MicroProse 公司也急著把暢銷的 Game，像是 Master of Magic，前一陣子推出的 Transport Tycoon 以及一直備受厚愛的 Sid Meier 的 Colonization 等遊戲以光碟推出。聰明的你還等什麼呢？

由於許多人士對於專看攻略玩 Game 的人評價不是很高，卻又沒有辦法叫這些人還不如去看電影算了，許多'有心之士'在美國各大小網路上也號召了各路英雄好漢，正努力推廣一種多玩家的立即線上遊戲。以往他們勢力並不太大，受不到什麼注意。如今風水輪流轉，許多大公司也參與這一類遊戲的發展。MicroProse 公司當然也不例外啦。目前 MicroProse 公司也宣佈要推出兩款這一類遊戲。其中之一是一個叫「Cyber Strike」的遊戲。它可以同時容納 16 個玩家共同出擊或對抗！其實它是一個機器人的立體對戰遊戲。常有人批評玩電腦遊戲的人只會對機器下命令，一點也不合群。這類遊戲的推出大概也可以疏解一下此類的批評。不過這一類網路多人共同對戰的遊戲通常都讓玩家花費很多電話費。除非你加入適當的遊戲網路。所以，若是你買一份 Cyber Strike 的話，會附贈一張價值 50 美元禮卷，可供上 GEnie 的網路上使用。另一個此類遊戲叫「Magic The Gathering」則是由「Wizards of the Coast」公司授權過來的一種和魔法


Cyber Strike

新 GAME俱樂部

Magic The Gathering



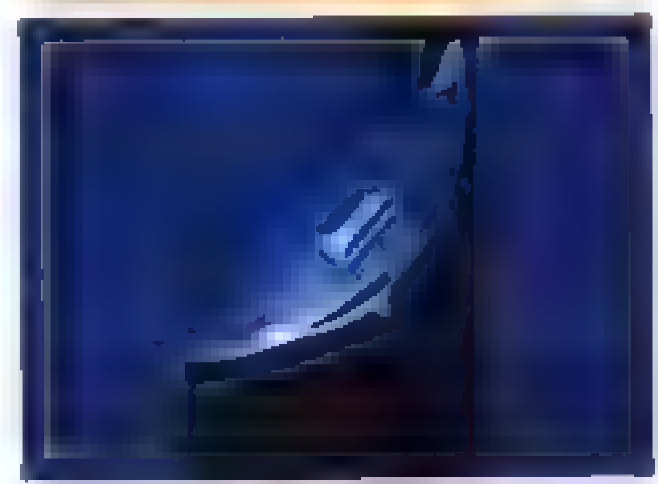
有關的遊戲。其實這一個遊戲是由紙上遊戲改編而來，目前有單機版或網路版。光碟版中要包含了「Arabian Nights」、「Antiquites」、以及「The Dark」等線上遊戲集。玩家可以自己和電腦對戰也可以上網路和眞正的對手一較高下。由筆者手中的開發中畫面看來，水準相當不錯！此外，爲了考慮對原本遊戲不瞭解的玩家也能儘快進入情況，程式也將包含有一個「學徒」級的簡易關卡！相信讀者若是喜愛「魔法大帝」的話，也不願錯過「Magic The Gathering」的！

接下來要爲各位介紹的則是和 X-COM 系列有關的消息。大家都知道前幾個月「X-COM：UFO Defense」異軍突起，又以小卒立大功的姿態爲 MicroProse 公司立下了不少汗馬功勞。目前這家公司在英國方面的研究小組則努力研發它的續集。目前定名爲「X-COM：Terror From The Deep」和上一集最大的不同則是這一次外星人是從海底深處來發動攻擊！遊戲本身延續了上一代的各項爲津津樂道的優點外，也因應場景是在海底的要求而增加了海底的繪圖系統。至於畫質部份的話，目前不易下定論。不過若是由開發中畫面來判斷的話，似乎並不比上集好。由於是深海外星人作戰遊戲，當然也少不了要加入一些新的外星人生物來讓玩家來對付！看樣子喜愛「X-COM」系列的玩家又有得忙了。

另一個要爲各位介紹的則是以 4 到 10 歲的兒童玩家爲對象的一個互動式動畫卡通遊戲「Space Kids：Where's Grandpa？」。這個遊戲預計只在光碟上發行，至於硬體配備的需求也並不算高，只要 386DX33 以上即可。這個遊戲的故事是以兩兄

X-COM II — Terror From The Deep







妹，Zeedle 和 Deet，尋找他們祖父所發生的趣事爲主。由於操作簡易，又配上許多輕快的音樂，相信這會讓不少年紀小的玩家也能儘快進入電腦遊戲的殿堂。不過根據筆者的觀察，像這一類的遊戲很可能對台灣各代理廠家的吸引力並不會很高，所以代理的意願及機會也因而降低了。若是你很喜愛這樣的 Game 的話，只好找「水貨」或是向公司郵購了。不過沒有代理商的話，售後服務就比較向國外較棘手一點。筆者感到有趣的是：筆者小時候流行的是一些什麼「萬里尋母」之類的故事，沒想到以後是小朋友在電腦上尋找祖父的蹤跡。看樣子，時代的變遷也實在太快了。

最後要爲各位報告的則是一個叫「Nary Strike」的遊戲。這是一個集合了策略及模擬於一身的新遊戲。它將讓你體會一下後冷戰時代的歐洲政治的現實面。玩家可以指揮聯軍（Allied Forces），昔日華沙公約集團的部隊（Warsaw Pact Forces）或是北大西洋公約組織的部隊（NATO troops）。它將讓玩家接受一次又一次在歐洲的政治上或是軍事上的全新挑戰。至於關於此 Game 的其它消息則請密切注意筆者日後專欄中的介紹了。



Fleet Defender Gold！

其它 Micro Prose 公司的許多作品也將換上新裝了。像是「Fleet Defender」要出光碟版的「Fl-

eet Defender TM Gold」，不但以多媒體的技術潤適了原有的版本，更加入了印度洋及韓國相關危機的內容。至於二次大戰的空戰遊戲「1942 The Pacific War」也要出"Gold"特集了。在此加強版中又加入了一個美軍戰機及一架日軍戰機，珍貴的歷史畫面，空戰教學學校以及數位化的語音等等；在在都使原本不錯的遊戲變得更棒了。而內容上則加入了菲律賓以新幾內亞的戰場等。最後「1944 Across The Rhine Gold」也是黃金特集的成員之一，希望喜愛這些 Game 的玩家不要錯過了。

1942 The Pacific War Gold！



1944 Across The Rhine Gold！

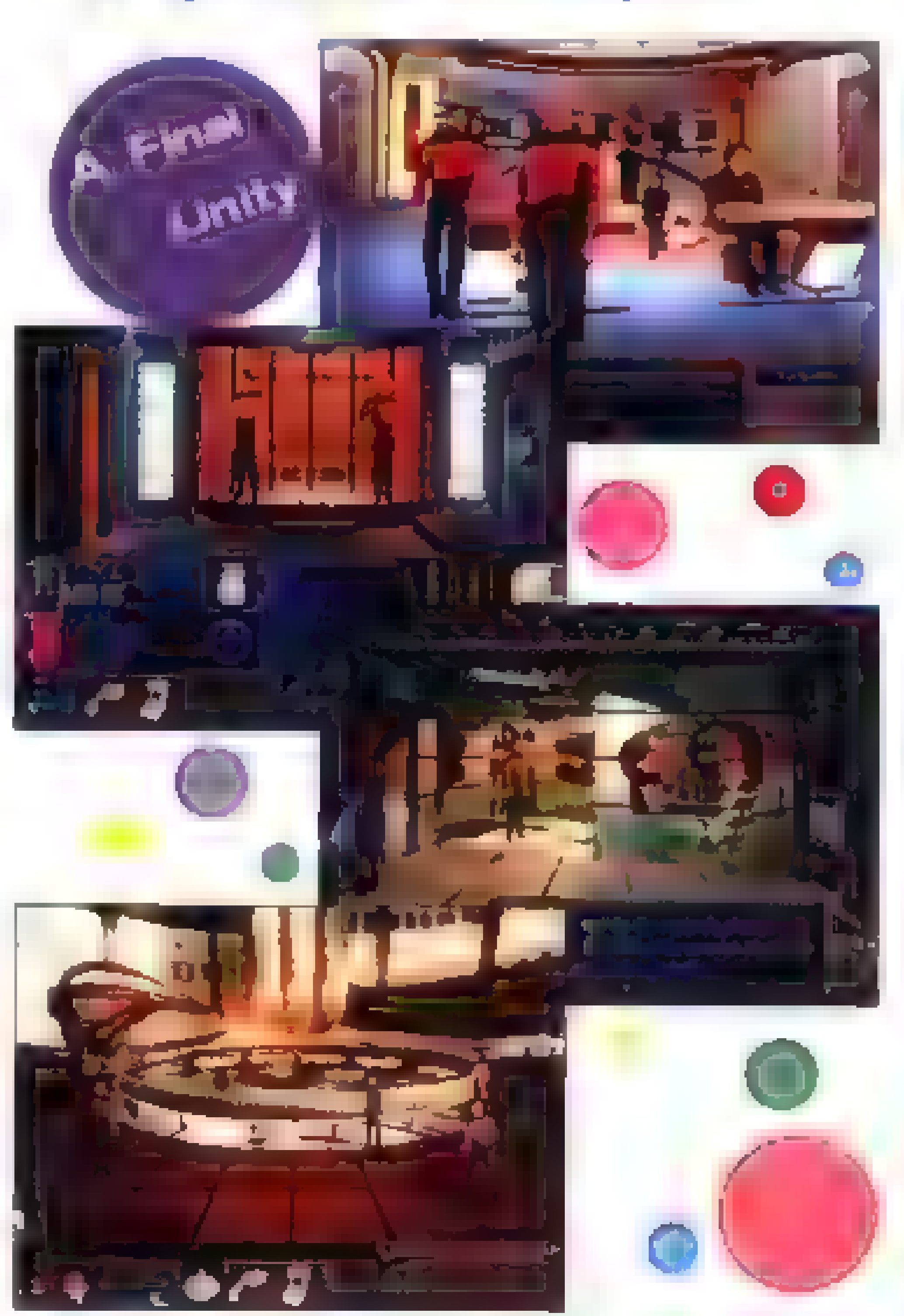


由於軟硬的更新日新月異，許多 Game 也隨時出「修訂版」以改正許多相容性的問題。筆者不清楚台灣各廠家是否也常免費提供客戶這類檔案，不過在美國玩家大多必須上軟體的BBS上抓檔案。為了方便讀者能取得這類檔案，筆者日後也儘量會提供一些訊息以便使大家都能更新遊戲。像是剛提到「Master of Magic」的 1 2 修定版檔案"MOMV12 ZIP"目前可在MicroProse公司的BBS上取得。這個BBS的電話號碼是（410） 785-1841，速度最高只支援到 14,400 baud。若是您感到國際長途電話費率太高，則可利用某些國際網路服務，像是 Compu Serve、America Online，或 GEnie 等抓取這些檔案。至於更省錢的方式則是利用 Interent 上的FTP到一些檔案庫去抓。台灣有幾個和遊戲相關的FTP位址，相信不少讀者也都上過才是。若是大家不曉得的話，筆者日後也會不斷提供相關訊息。筆者平日整理各方資訊呈現給大家的同時也希望能告訴大家一些"釣魚"的技巧，各位也就可以根據自己的需要去尋找並抓取各自需要的檔案。不過在各位上各種網路之前，筆者也有些忠告要提醒一下的。首先，上網路要花極多時間；所以除非您功課太好，課內讀物早就唸完了，每天在家閒得發慌；



或是您早已"墮落"到無法自拔了。除了上述兩項"特例"外，其它讀者還不如買一本「軟體世界」比較快！此外，大多數人想上網路時總得要有一台強健的數據機。為了使傳檔案花最少的時間，最好買一台28800而且有支援 V FC 及 V 34 傳輸協定的 modem；不過前幾期的英文版 PC Magazine 曾警告美國使用者要避免買到台灣產的那些不能支援 V 34的數據機。由於 V 34 成為標準協定的時間較晚，許多台灣廠家出品的舊機種必須付費昇級或者根本無法昇級。被美國市場打回去之後，必然低價傾銷回台灣。聰明的使用者真是不可不慎啊！最後要提醒各位的是：上網路若上成癮之後比玩 Game 的症候群更嚴重，輕則浪費許多時間，重則會變成茫茫然望著電腦螢幕的「少年癡呆症」（因為傳檔案花太多時間了，等著等著竟等到望眼成穿、骨化石、腦癡呆了！）總之，若是您花許多時間在網路上的話，最好使用Windows版本的FTP、Gopher、Telnet 及 WWW 等程式。如此一來，在傳檔案時還可以做一些有益身心健康的事啦，像是玩 Game 或是閱讀「軟體世界」之類的。您說是吧？

Spectrum HoloByte



新GAME俱樂部



其實剛才談到MicroProse時大家就該知道筆者一定會提一下 Spectrum HoloByte ，因爲他們是同一家公司。一旦提到了 Spectrum HoloByte 就不得不提一下它們即將出版的一張光碟片：「 STAR TREK-The Next Generation： " A Final Unity " 」其實因爲筆者是 Star Trek 迷，以往對此 Game 也報過不少消息了，不過以往好事多磨，剛開始時沒有圖，然後有了DEMO但竟然所有抓圖程式都失效。這一次筆者可是拿到了一張光碟片 Preview 希望各位讀者能有幸看一下這個遊戲和它主角的廬山眞面目。到目前大家也知道了， Star Trek 系列其共有三代：

① Star Trek ： The Original

② Star Trek ： The Next Generation

③ Star Trek ： Deep Space Nine

第一代從 1966 年到 1969 年，竟比筆者出生還早就開始播映了！其中電視影集共計三年 79 集。由於內容深深吸引著各階層觀衆，計 1979 到 1991 年中共拍了 6 部電影。至於其中人物及故事在以往各期雜誌的「科幻空間」中多有介紹，筆者就不再多言。只是以今日眼光而言，第一代中的所謂「科技配備」似乎也太舊了些，尤其是太空戰艦上的東西看起來都 ' 假假的 ' ；不過這也難怪了，因爲它已是二、三十年的老影集了嘛！可見若以拍電視、電影的角度看來，還是拍台灣或香港那種武俠小說比較穩當，因爲那是描述過去而非未來，比較不會因爲時代變遷而感到過時。即使如此，第一代許多故事依然被每一個 Trekkie （ Star Trek 迷）所深深喜愛著。畢竟，動人心弦的故事的寓意，而非裝飾用的道具。您說是嗎？

第 2 代則更以多樣性的型態從 1987 年一直演到 1994 年。在這漫長的七年歲月中，第 2 代竟打破了大家一直認爲不可破的記錄。因爲之前大家總以爲第一代在大衆心目中是科幻影集的「泰斗」了，再怎麼樣也不可能拍得更好了。沒想到這個牢不可破的想法依然被第 2 代打破了。關於第二代的人物介紹在 68 期的雜誌中也有介紹。其中資料雖已偏老舊，但內容大多正確，分析也十分中肯。只是第 2 代共有 7 季，那篇文章據筆者估計大約是 3 、 4 年前所寫的，因爲其中所舉的事大多是前 3 、 4 季中的故事，對於後 3 、 4 季並未提到。因爲 1994 年第 2 代電視影集完結篇中觀衆票選精華重播的前 5 名內容大多是在後半段比較精彩的片段更是高潮再起。筆者個人比較偏好第 2 代的故事，因爲它科學性及寓意均比較強；所以當 Spectrum HoloByte預定推出光碟遊戲時就雀躍不已。在此光碟片中所有人物均以電腦合成之影像來扮演，對於老影迷而言很可能有些失望，總覺得爲什麼不能像其它光碟遊戲一樣由眞人來扮演呢？不過也許是價碼談不攏吧！這眞是十分可惜的一點！好在聲音及音效等還比較接近一點。不曉得日後雜誌是否會常常附贈「神秘禮物」，若是會的話，大家也許可以玩到這一些DEMO片。至於上次專欄中提到第 2 代的首次電影嘗試也在 1994 年 11 月 18 日堂堂上市了。故事內容雖然還可以，但是似乎在拍攝時並未充分利用電影的各項優點，看起來實在和普通一集電視影集差不多！雖然有謠傳說他們正着手拍第 2 集的電影，不過若是不改第一集的缺失的話，下場如何就很難說了。總之，第 2 代七年的破天荒記錄已使得這一款光碟遊戲有了爲數可觀的基本顧客了。據估計，等這一遊戲出片後很可能有百萬份銷售量的潛力，大家靜觀其變吧！

至於 Star Trek 第三代Deep Space 9目前進入第 3 個年頭了。一開始時第 2 及第 3 代同時在電視中出現時，大家對第 3 代評價不高，認爲內容根本比不上 2 代的內容。不過發片的派拉蒙公司獨排衆議，一意孤行，硬是把 2 代給停掉了，而把整個Star Trek的命運交給了第 3 代這一個小「阿斗」。由於目前三代只進行到第 3 季，日後是否可以創造比前 2 代更好的成績十分難說。不過可以知道的是這一次出 Game 時，派拉蒙公司決定肥水不落外人田，不再授權他人，而由自己獨佔全部利益了。這則消息筆者以往也說過了，所以有興趣的讀者可以翻以往的雜誌溫習一下。

相信各位現在也準備要爲農曆新年而忙碌了，筆者在此也預祝各位佳節愉快。這一次因爲一、二月號要合併，所以下一次和大家見面時就要等到三月中了；到時候也許可以以全新的風貌和大家見面。至於這一篇文章嘛，若是主編大人還有任何要補充的內容的話，就請持續下去。若沒有的話，我就此打住。我們下次見！









記者：L.Y.C 採訪報導

一年一度的資訊界盛會－資訊月又再度開始了。依例在台北世貿中心展覽大樓所舉行的台北資訊展，原訂 12 月 3 日開始，但是適逢省市長／省市議員選舉之投票日，爲了交通秩序可能會因警力不足而導致混亂，所以延至 12 月 4 日開始。會期預計爲九天，至 12 月 12 日結束。

在資訊業日漸發達的情形下，參加資訊展的廠商也愈來愈多。由於世貿中心所提供的原場地太小，只能提供 824 個展示攤位，而這次欲參展之廠商又多達 406 家，所以主辦單位資訊會活動執行委員會爲了公平起見，便以公開抽籤的方式來決定，並規定每家廠商都最多只能分配到 8 個攤位。由於抽籤的結果使得大多數的廠商爭取不到攤位，還包含一些英代爾、宏碁等大廠商，所以導致糾紛不斷發生。最後主辦單位只好向台北市政府租用在會場附近的停車場，臨時增蓋一座巨大的塑膠篷帳並稱爲展覽二館，以容納原先未取得攤位的廠商；而原來的場地便稱爲展覽一館。結果變成在外頭的廠商反而有較大的參展空間，可說是此次資訊展相當特殊的現象。

這次資訊月的活動主題爲「加速國家資訊基礎建設一普及電子資料交換應用」，在台北的會展中分爲四大區：主題館、資訊應用展館、資訊設備展館及資訊文化街。主題館以 EDI（ Electronic Data Interchange ，電子資料交換）及 NII （ National Information Infrastructure ，國家資訊基礎建設）應用爲主要展示內容，像是關貿、製造業及商業上的 EDI 應用，以及教育科技、政府便民服務、智慧型網路通信服務、個人通信服務及多媒體娛樂服務方面的 NII 應用。由於這些部份的內容對我們的一般讀者而言，可能會覺得有些遙遠，所以我們就略爲介紹到此爲止。

資訊應用展館中又分爲五個館區，分別是傑出應用展館、教育館、工研館、國防館及電信館等。其中傑出應用展館所展示的，爲傑出應用獎選拔活動所選出的十項得獎系統或產品。這些得獎作品包含了公私立機構的各行業，雖然其中仍以資訊公司爲多，但不可否認地，電腦資訊已經開始進入我們的周遭各處，無所不至了。教育館所展示的，則是如何使資訊教育向下紮根，而所著手進行的各項具體措施。工研館所展示的，則是與我們電腦業較爲有關的電子科技、光電技術、電腦與通訊技術及產業技術資訊服務推廣計畫。國防館所展出的，則是三軍在訓練作戰方面所應用的資訊科技。其中空軍展出一套航空模擬訓練器，看起來有點類似一般的模擬飛行，不過主要是讓操縱者瞭解如何與地上的管制塔台連繫，並依其引導去擊落來犯敵機。在現場還另外

有模型，以較眞實的方式來表現該模擬訓練的整個過程。筆者也在熱心的軍官指導之下進行了一場訓練，並擊落了來犯的敵機。雖然感覺上比我們平常玩的模擬航空遊戲還要簡單得多，但是對一般很少接觸遊戲的群衆而言，聊著過過癮倒也不錯。電信館的主題爲『普及資訊電信服務』，除了展出多項 NII 的整體建設與服務理念之外，還舉辦有獎徵答，只要在五個問題中答對三題，就可以獲得相當實用的牙線器一組。

接下來，就是一般廠商所參展的會場了。雖然還分爲資訊設備展館及資訊文化街兩個區域，但實際上整個會場的熱鬧氣氛，早就令人分不清這些差異了。只見會場內的各家廠商爲了吸引顧客，使盡各種宣傳促銷手段；除了花花綠綠的氣球及有獎徵答外，還有拼圖逃手銬、話劇表演等。另外也有大型布偶在現場予以助陣。由於參展廠商過多，若要一一介紹的話，可能要佔掉整本雜誌，所以記者就挑出我們讀者較關心的遊戲軟體廠商來加以報導：

智冠科技

智冠科技之展覽主題爲三國演義 2，以草船借箭的形式來佈置整個攤位，充份地展現三國時代的風貌。該公司預定明年農曆春節前推出 CD 版，容量估計起碼超過 100 MB，武將則多達八百多人。另尚有最新推出的鹿鼎記、殺人月、模擬選戰及製作中的劉伯溫傳奇，也都在現場予以展示。其中鹿鼎記的人物娃娃造形，更是與以往金庸遊戲系列所異的 SD 版，而恰好與內容逗趣的鹿鼎記相搭配，因此表現得倒也有聲有色。

大　宇

大宇在這次所展示的新作不少，除了大家已熟知的魔法世紀 2、仙劍奇俠傳、軒轅劍外傳之外，尚有蒼穹末世紀、春秋爭霸戰 2、百慕達 2047、L-MAM、MISS 阿性等。其中後兩個皆爲目前當紅的熱門漫畫所改編，看來國內的遊戲除了與小說結合之外，也開始與漫畫方面有所合作。其實國外有不少遊戲，也是有小說、漫畫、動畫卡通等多元化的產品來相互配合；將暢銷的產品予以全盤多元商業化，可說是往後業界不可忽視的商業契機。

第三波

第三波則在現場展出楚留香傳奇—血海飄香、殖民帝國、雷電、動爆美國職棒及幽浮等各種遊戲。其中楚留香傳奇及另一策略遊戲強打—魔法大帝預定在年底或今年一月推出。因爲記者本身是魔法大帝的愛好者，所以特地在事後以電話再次詢問，據有關人員回答，魔法大帝的出售版本爲 1.1 版。由於記者在網路上得知除了現有的 1.2 版之外，在今年時可能尚有 1.3 版的更新版，希望到時第三波推出的是最新版本，讓購買此遊戲的玩家不必再慘遭前面版本的 BUG 所折磨。

松　崗

展出了兩套頗知名的模擬射擊遊戲，分別是鋼鐵雄師及諾瓦風暴，並在現場舉辦試玩及比賽之活動，使得現場感覺頗爲熱鬧。另外松崗在會場中也出售了 LUCAS 授權，印有『TIE FIGHTER』字樣的帽子，但價格高達五百元，使不少原本想買的玩家望之卻步。如果不是價格過高的話，記者或許會買一頂來過過癮哩！

華義國際

最近以移植 98 系列崛起的華義國際，也展出了聖少女戰隊、機甲特勤隊、擂台美少女及英國的惡夢等中文化遊戲。不過最令記者注意的，就是其在會場中也出售進口的『東洋美少女系列寫眞』光碟版，據稱已出到第九版，其中 1 至 7 版皆爲 MAC 的版本，只有 8、9 兩版爲 IBM PC 的 WINDOW 版本。據現場的人員宣稱，這些所養眼的『東東』是英文版本，而以日文發音。看來資訊展中倒眞的是形形色色，無奇不有。

新　藝

新藝則展出絕地、武林爭霸等遊戲。不過經記者洽詢並想要索取海報做爲紀念時，現場人員表示不甚方便，經詢問原因之後，才曉得絕地是預定在元月份推出，但是會先在國外發行，所以先不打算在國內曝光太早。眼看整個遊戲的濃厚美式風格，不難瞭解該公司對海外市場的旺盛企圖心及期許。

熊貓軟體

以動作遊戲在國內佔有一席地位的熊貓，在現場展出了武將爭霸 2、爆笑躲避球、西遊記等。另外該公司還預定在元月份，推出一個類似大富翁的新遊戲—非洲探險。想起記者小時候也曾玩過紙上的非洲探險，至今仍回味無窮哩！眼看著六個主角個個逗趣，看來最近可能會掀起一股以爆笑型人物爲主的益智遊戲之風潮了。

彩虹科技

為促銷夢幻奇兵，曾在 12 月 4 日當天邀請齊秦本人前來到場簽名，但是記者與伴隨之友人等了一個小時之後，其所屬的經紀公司派人前來，宣稱齊秦因故不克前來。眼見著周圍一大堆的小女生滿懷的失望，心想或許齊秦會如該公司所說的，在 12 月 11 日再來現場為這些支持他的歌迷們簽名吧！

另外在展覽二館的入口側，有一項 1995 年電腦育樂暨多媒體展的宣傳活動。現場並以兩隻可愛的吉祥物來造勢宣傳，令人感到頗為有趣。該展的預定期間為 2 月 9 日至 13 日，地點為台北世貿中心 B 及 C 區。

由於多媒體訴求的風行，光碟大為盛行，儼然成為目前電腦的標準配備。有些廠商將一些 SHAREWARE的軟體壓製在光碟上，以一片玩遍多種遊戲的方式出售，吸引了不少購買的人潮。其中較吸引人注意的，就是 DOOM系列的增強版，據現場販賣的業者宣稱，該軟體內有多達兩百多個的不同關卡，以及可以讓使用者自行編輯關卡的編輯程式；至於著作權的問題，由於這是SHAREWARE，所以在法律上應該沒有問題。不過據實際使用過的人士指出，這套軟體在實際的使用上相當複雜，一般玩者不見得會使用；而且裡面的的 WAD 檔在使用時也會引起當機的現象。該人士更進一步地指出，這種以高價販售SHAREWARE的方式，若未經過原製作及發行公司的同意，而且沒有標註該公司的 COPYRIGHT 時，在法律上可能會有些爭議。另外在會場也出現了一些未承租場地的小販，公然地販賣色情光碟，希望會場能加以勸導。

在硬體方面，首先是大家所關注的降價問題。在會場展覽期間，電腦主機降價的幅度算是相當地大，有些配有基本配備的 PENTIUM 60，整套甚至在 35,000 元以下；其它像光碟機、印表機等週邊設備，價格也都降低了不少。

由於此次廠商眾多，所以不僅整個展覽大樓的一樓全部滿場，就連二樓有些廠商以說明會的方式來加以利用，可說是空前的盛會。只可惜這次的資訊展的秩序仍相當地混亂，不僅會場中顯得頗為雜亂，而且外面的交通更是空前地紊亂，記者曾想搭著友人的便車一同離開，沒想到光是要開出停車場就足足耗去了半個小時，可見其程度。不過值得一提的，便是會場有提供免費公車讓一般民眾搭乘，這可算是相當便民的一項措施；只可惜範圍不夠廣泛，不然要是有更多的民眾搭乘該公車的話，相信附近的交通將會大為改善。

高雄資訊展特別報導

原本在高雄舉辦的南部資訊展，都是在高雄的中正技擊館舉辦，但是今年由於大高雄世貿廣場的成立，可能是基於交通或場地的某些因素，所以這次的會展就改在世貿廣場舉行。幸好在數月之前記者曾去過一次，所以還知道如何前往；但其他則有不少民眾則可能依照以往的慣例到技擊館時，才發現撲了個空。

在看過台北的資訊展之後，覺得在南部舉辦的資訊展之規模，真的比北部要小了許多。基本上展出的內容與北部比起來，並沒有多大的變化；但是值得一提的，就是這次的教育館有個電腦 DIY（自己動手做）的活動，是北部的資訊展所沒有的。這個活動主要是由中正高工及樹德家商學校的學生來協助教導學習的民眾，讓參觀的民眾都能夠來試著親手接觸電腦的組裝，以提高大眾對電腦的興趣及認知，可說是立意甚佳。記者也親自下場試試，還拿到了進階組裝的合格証書哩！

這次的會展雖然移到了較廣闊的世貿廣場，但是仍覺得場地過小；尤其是一般廠商所參展的攤位佈置，更顯得十分混亂狹窄，令參觀者如同進入迷宮之中，不知身在何處；如果沒有主辦單位所發的展覽介紹中之地圖的話，保證一定會迷路，更別說想要逛遍整個會場了。希望主辦單位能夠重視整個會場的佈置安排。

記者：L.Y.C 採訪報導


金庸快打
金庸小說外一章！格鬥大會上群英大對抗！所有金庸筆下豈然人也的江湖奇男女將齊聚一堂，施展不世絕學，一拼高下！壞人可以變好人、好朋友也能反目、情人居然大喊看刀……大家為了武林至尊之寶座，居然橫越時空，不顧一切的打起來了……
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行



遊戲特色：

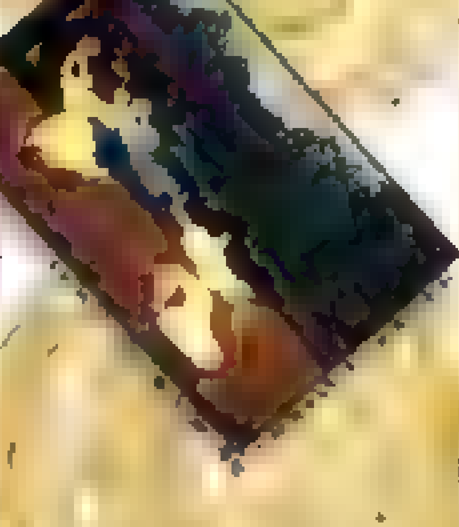
一、小龍女隱居的世外桃源、郭靖從小生長的大漠蒙古、金毛獅王的海外荒島、東方不敗的繡花房……，每個人物都由小說中有不同的背景舞台。

二、十多位造型突出的小說人物為您展現不打不痛快的武鬥精神，手底下絕不含糊的拿出自家絕招，您熟悉的九陰神功、蛤蟆功、吸星大法、日月神功、凌波微步、天山折梅手、化骨綿掌、降龍十八掌、獨孤九劍等功夫，經由小說中實戰各發出色的主角實力施展。

三、逼真的音效，人物出招時將叫出招式名稱，十分震撼人心。







軟體世界
智冠科技有限公司 製作發行



觀棋不語真"橘子"???
起手無回大"豆腐"???
暗棋聖手
至通科技研發
將
琦盛

輕鬆一下！來盤可以耍賴、可以即時痛扁敵方的“暗棋”！在偶而失控的棋子天地裏去煩解憂！



▶分單人晉級制及雙人對戰制，可一人獨拼楚霸王項羽、虞姬、安祿山、楊貴妃及紂王等人，也可兩人對抗！

▶以不同的臉形、眼睛、頭髮、鼻子、嘴巴組合成你所擔任的人物，可以是嬌滴滴的女生，也可以是暴牙兩齒的男生，造型十分卡通。



▶不管在標準32格的棋盤或特殊的36格棋盤上，都可以在正常的暗棋規則之外玩點小花樣，你可購買各式物品阻擾對手的棋步，也可在棋盤上找到秘寶大快朵頤。

▶將帥兵卒等棋子在吃掉對方同時施展各自的招牌動作，漂亮的侵佔對方領地。

軟體世界　智冠科技有限公司
代理製作發行

三國演義 II

有勇有謀的大時代故事！

出場文臣武將八百餘名：
三國時代風流倜儻、羽扇綸巾之千古人物，包括您耳熟能詳的、您崇拜倍至的、您恨之入骨的都有。

完備的指令群，近五十種外交和軍事謀略：
主要指令有軍事、情報、內政、外交、人事等，指令下又細分為數小項，您可鉅細靡遺的下達命令，決定國家的前途及命運。

二十餘項個人屬性：
包括有武將、君主、太守之資料，隨身份不同各有特殊的屬性值。

全國地理圖暫定有47個城、22個戰場：
作戰地圖地形分為城、關、草原、森林、沼澤、沙漠、高山、河川等，依歷史劇情之推演，將軍隊帶向著名的三國古戰場，參加戰役。在部隊行進中，可體會清晨、白晝、夜晚截然不同的作戰方式和晴雨霧雪之天氣影響。

五花八門的作戰計劃：
有佈陣、攻擊、計謀等，最精彩的是計策的施展，也是三國故事的精華部分，計謀包括水攻、火攻、妖術、空城計、詐死、激將及三十六計中之金蟬脫殼、調虎離山、聲東擊西等。

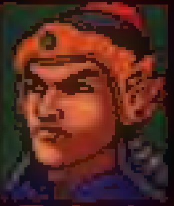
3D棋盤式戰鬥畫面：
當軍團與軍團發生戰鬥，即切入３Ｄ棋盤透視圖畫面。遊戲之兵制採軍團制，每個軍團有主帥、先鋒、中鋒、後備、軍師（參謀）最大五名武將，而陣法是由九個單位組成，一名武將率領三個單位，陣法有八陣圖、長蛇捲地陣、混元一氣陣、八門金鎖陣等極精巧之陣法。

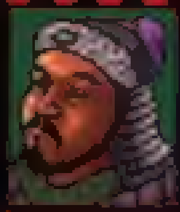
您就是新的君主：
玩家可以登錄自己的名字成為新君主或新武將加入三國時代，新君主登場時是可憐的流亡身分，可以依附別的君主，或是佔領他國的土地或空白郡。遊戲以國語語音發音，您可更接近歷史！



七個時代劇本：
- 斬黃巾英雄首立功
- 廢漢帝陳留為皇
- 陶恭祖三讓徐州
- 戰官渡本初敗績
- 定三分隆中決策
- 關雲長放水淹七軍
- 五丈原諸葛禳星



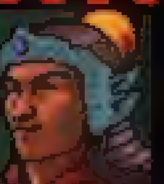















風雲天下
古來武將皆寂寞　唯有贏者留其名
三國篇
文死諫，武死戰。歷來武將該是馬革裹屍、戰死沙場而無悔的，否則也應該在打遍天下無敵手的擂台上技勝群雄。放棄一切忍耐，爭奪「三國第一武將」之頭銜而鬥吧！超級武鬥大會即將展開，你可不能錯失參加良機！
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行
至通科技研發